

কন্ট্রাক্ট ব্রিজের

মূল সূত্র

[Fundamental Principles of Contract Bridge]

শ্রী আশুতোষ চক্রবর্তী বি, এল্

প্রণীত

প্রাপ্তিস্থান—

অল্ ইণ্ডিয়া পাবলিশিং কোং লিঃ

পুস্তক বিক্রেতা ও প্রকাশক

৩০ নং কর্ণওয়ালিশ স্ট্রীট, কলিকাতা।

একটাকা চারি আনা

গ্রন্থকার কর্তৃক প্রকাশিত
৩ নং কান্দীনড ষ্ট্রীট, কলিকাতা ।

গ্রন্থকার কর্তৃক সর্বসত্ত্ব সংরক্ষিত

প্রিন্টার—শ্রীগোষ্ঠবিহারী দে
ওয়ারিয়েন্টাল প্রিটিং ওয়ার্কস
১৮ নং বৃন্দাবন বসাক ষ্ট্রীট, কলিকাতা

গ্রন্থকারের নিবেদন

অধুনা তাস খেলা বহুল জনপ্রিয় হইয়া উঠিয়াছে। বৈঠকখানা ক্লাব প্রভৃতি স্থানে দাবা ও পাশা প্রভৃতির পরিবর্তে তাস খেলারই প্রাদুর্ভাব দেখিতে পাওয়া যায়। তাস খেলা নানারকমের যথা গ্রাফু, ব্রে, টোয়েন্টিনাইন, শো, স্কু, অক্সন্ ব্রিজ, কন্ট্রাস্ট ব্রিজ ইত্যাদি। গ্রাফু, ব্রে প্রভৃতি খেলা সহজবোধ্য ও অল্প সময়েই আয়ত্ত করিতে পারা যায়। অক্সন্ ব্রিজ বিশেষতঃ কন্ট্রাস্ট ব্রিজ ততটা সহজসাধ্য নহে। এই খেলার পারদর্শিতা লাভ করিতে হইলে সাধনা ও শিক্ষার প্রয়োজন। ইংরাজি ভাষায় এই খেলার গ্রন্থ অনেক আছে। কিন্তু সেই সকল গ্রন্থের আয়তন বৃহৎ। মসীজীবী ও সংসারভারাক্রান্ত বঙ্গসন্তানের সময়ভাবে পাঠের সুযোগ হয় না। এবং গ্রন্থগুলির মূল্যও অতিরিক্ত হওয়ায় সকলের ক্রয় করিবার শক্তিও নাই। কিন্তু শ্রম অপনোদন করিবার নিমিত্ত খেলার সখ বথেষ্ট আছে।

অল্প শিক্ষা করিয়া ব্রিজ খেলা আত্মপ্রবঞ্চনা মাত্র। আন্দাজি ডাক দিয়া চুক্তি অনুযায়ী খেলা করিতে পারা যায় না। শেষে চাক্সের (ভবিতব্যের) দোহাই দিয়া আত্মপ্রসাদ লাভ করিতে হয়। কিন্তু এ খেলা সেরূপ নহে। অঙ্কশাস্ত্রে দুই এ দুই যোগ করিলে যেরূপ চার হয়, কখনও পাঁচ হয় না, কিম্বা তিনও হয় না, সেইরূপ এই খেলার প্রণালী ভাল করিয়া শিক্ষা করিলে ডাক্ অনুযায়ী খেলা করিতে সমর্থ হওয়া যায়। ডাকের সঙ্কেত, ইঙ্গিত ও প্রণালী সুচারুরূপে শিক্ষা থাকিলে কিছুতেই পরাজিত হইবার সম্ভাবনা নাই।

এই ক্ষুদ্র গ্রন্থখানিতে সঙ্গ ভাষায় উক্ত খেলা সম্বন্ধে ডাক দিবার সঙ্কেত ও ইঙ্গিত সরল ও সুখবোধ্য করিবার প্রয়াশ পাইয়াছি। এক্ষণে

বঙ্গভ্রাতৃগণের নিকট এই গ্রন্থখানি সাদরে গৃহীত হইলে পরিশ্রম সফল মনে করিব। অনেকে বলিয়া থাকেন সঙ্কেত অহুসরণ করিয়া চলিলে যন্ত্র চালিতবৎ হইতে হয়। এবং তাঁহারা বলিয়া থাকেন তাঁহারা কোন রীতি নীতি নানেন না। ইহার উত্তরে এই কথা বলা যাইতে পারে যে এই খেলার সমস্তই সাক্ষেতিক ; সঙ্কেত ভিন্ন এক পদও অগ্রসর হইবার উপায় নাই। এবং ইহাও উল্লেখযোগ্য যে চিন্তাশক্তি ও মেধাশক্তির প্রাথবা না থাকিলে এই খেলায় পারদর্শিতা লাভ করিতে পারা যায় না।

অঙ্ক শাস্ত্রে যোগ, বিয়োগ, গুণ, ভাগ প্রভৃতির প্রক্রিয়া যন্ত্র চালিতবৎ বটে, (Mechanical) কিন্তু উচ্চ অঙ্ক শাস্ত্রে যোগ, বিয়োগ, গুণ, ভাগ প্রভৃতির প্রক্রিয়া বর্তমান থাকিয়াও চিন্তাশক্তি ও মেধাশক্তির আশ্রয়ে জটিল প্রশ্নের সমাধানে কৃতকার্য হওয়া যায় ইহাও তদ্রূপ। সঙ্কেতগুণিকে আশ্রয় করিয়া বুদ্ধিবৃত্তি ও মনোবৃত্তির প্রভাবে সহজেই গেম ও স্নাম ডাকিতে সমর্থ হওয়া যায়। সুতরাং এই খেলায় পারদর্শিতা লাভ করিতে হইলে সঙ্কেত ও ইঙ্গিতগুণি শিক্ষা করা একান্ত প্রয়োজন।

এই প্রসঙ্গে উল্লেখ করা যাইতে পারে যে মিঃ কালবার্টসন্ মিঃ বিস্মি, মিঃ ডালটন, মিঃ সিম্ন্ প্রভৃতি পাশ্চাত্য মনীষীগণের গ্রন্থপাঠে বিশেষ অভিজ্ঞতা লাভ করিয়াছি সেইজন্য তাঁহাদের নিকট আন্তরিক কৃতজ্ঞতা জ্ঞাপন করিতেছি। ইহাও উল্লেখযোগ্য যে কলিকাতা নর্থ ক্লাবের প্রাণস্বরূপ অক্লান্ত কর্মী মিঃ সিংহ ও হাইকোর্টের সুর্যোগ্য ব্যারিষ্টার মিঃ এন্স, কে, বোসের নিকট অনেক বিষয়ে উপদেশ প্রাপ্ত হইয়াছি সেইজন্য তাঁহাদিগকে আন্তরিক ধন্যবাদ জ্ঞাপন করিতেছি। যতীনবাবু, কৃষ্ণগোবিন্দ বাবু, শচীন, বিশ্বনাথ নলিনীবাবু, কুঞ্জ ও সাত্তাল প্রভৃতি বন্ধুবর্গ আমার এই পুস্তক প্রণয়ন কার্যে বিশেষ উৎসাহদান ও সাহায্য করিয়াছেন সেইজন্য তাঁহারা ধন্যবাদার্থ।

সূচীপত্র

ভূমিকা	১
খেলার পয়েন্ট (Scoring)	৪
ত্রিভুজ খেলার উৎপত্তি ও ত্রিভুজশব্দের ব্যুৎপত্তি	৬
তাসের মূল্য নিরূপণ (Card valuation)	১২
(ক) অনার ট্রিক মূল্য	১৩
(খ) প্লেয়িং ট্রিক মূল্য	১৪
(গ) কয়টা অনার ট্রিকে কয়টার খেলা হইতে পারে	১৮
তাসের বিভাগ (Distribution)	২২
রং করিবার উপযোগী তাস (Biddable Suits)	২৬
ডাক দিবার পদ্ধতি (Approach principle)	২৯
হস্তের মূল্য নিরূপণ ও প্রথম ডাক				
(Valuation of hand & Opening bids)	৩৪
ফেরাইএর ডাক (Notrump bid)	৩৯
দোরদা তাস (Two suitors)	৪২
প্রথম ডাকে পার্টনারের উত্তর (Response to Opening bids)				৩৭
শক্তিপ্রদর্শক ডাক (Forcing bids)	৫৫
শক্তিপ্রদর্শক ডাকে উত্তর (Response to Forcing bids)				৬৫
সুপ্রকারী ডাক (High bid & pre-emptive bids)				৬৮
প্রতিরোধক ডাক (Defensive bids)	৭১
ডবল (Double)	৭৩
রিডবল (Re-double)	৭৭
পেনাল্টি ডবল (Penalty double)	৭৮

ট্রিক্‌স্‌ প্রকৃত স্বরূপ এবং দুই হস্তের যুক্ত মূল্যও সচল ডাক (True significance of tricks, plastic valuation and partnership bidding)	৮৩
Duplication of value	৮৯
কিউ বিডিং (Cue bidding)	৯১
ভূয়া ডাক (Psychic bid)	৯৩
বিভিন্ন নীতির তুলনা	৯৫
সতর্ক সংকেত (Sign-off)	৯৮
স্লামতত্ত্ব (Little & Grand Slam)	১০১
প্রকৃতিতত্ত্ব ও মনস্তত্ত্ব	১১৪
(Bridge Psychology)	
ডাকের ভাষা ও ইঙ্গিত	
(Language & Inference of Partnership Biddings)				১২০
Hands from actual play	১২৫
কতকগুলি আইন ভঙ্গের অপরাধ ও শাস্তি	১৩২

ভূমিকা

কণ্ট্র্যাক্ট ব্রিজ খেলায় ৫২ খানি তাস লইয়া চারিজনে খেলিতে হয়। তাসগুলিকে ভাল করিয়া অন্ততঃ ৪।৫ বার মিলাইয়া (Shuffle) লইতে হয়। তাহার পর নির্বাচিত একজন সেই তাসগুলিকে বাম দিক হইতে আরম্ভ করিয়া ৪ জনকে এক একখানি করিয়া বন্টন করিয়া দিবেন। প্রত্যেকের হস্তে তেরখানি করিয়া তাস হইল। যিনি বন্টন করিলেন তাঁহার নাম হইল ডিলার 'Dealer'। ডিলারের সম্মুখে যিনি বসিয়াছেন তিনি তাঁহার সাথী (Partner)। এবং অপর দুইজন বিপক্ষ (Opponents)। ডিলার প্রথমে ডাক আরম্ভ করিবেন। ডিলারের হস্তে ডাক দিবার উপযোগী তাস থাকিলে, চিড়িতন (Club), রুইতন (Diamond), হরোতন (Heart), ইস্কাবন (Spade or Royal) এই চারিটী রংএর যে কোনটীতে ডাক দিবেন; কিম্বা ফেরাইএর খেলায় নোট্রাম্প (Notrump) বলিবেন। ডাক দিতে অসমর্থ হইলে পাশ দিবেন এবং বলিবেন নো বিড (No bid) বিড্ শব্দের অর্থ ডাক দেওয়া। তৎপরে ডিলারের বামদিকে যিনি বসিয়াছেন তাঁহার ডাক দিবার পালা। তাহার পর তৃতীয় ও চতুর্থ, পালাক্রমে ডাক দিবেন। এইরূপে ডাক দেওয়া চলিতে থাকিবে। বাঁহার পর আর কোন ডাক হইবেনা তিনিই সেইবার ডাক পাইলেন, এবং তাঁহার নাম হইল ডিক্লেয়ারার (Declarer) এবং তাঁহার সাথী (Partner) তখন হইলেন ডামি (Dummy) অর্থাৎ মূক (Dumb), তিনি খেলা সম্বন্ধে কিছু বলিতে বা করিতে পারিবেন না; কেবল মাত্র হাতের তাগগুলিকে টেবিলের উপর দেখাইয়া রাখিবেন। এবং পার্টনারের নির্দেশমত এক একখানি তাস দিয়া যাইতে পারেন।

ডিক্লারারের বাম দিক হইতে খেলা আরম্ভ হইবে। তাহার পর ডামির তাস হইতে, এইরূপে পালাক্রমে এক একখানি তাস দেওয়া হইবে। চারজনের দেওয়া হইলে ১টা পিঠ হইল। এইরূপে তেরটা পিঠ হইবে।

যে রংএর তাস খেলা হইবে সেই রং হাতে থাকিতে অন্য রংএর তাস দেওয়া চলে না। পাশ দিলে শাস্তি হয়, তাহাকে **রিভোক পেনাল্টি (Revoke penalty)** বলে। ডিক্লারার (Declarer) যে কয়টা পিঠ লইতে পারিবেন সেই অনুসারে পয়েন্ট পাইবেন। তবে চুক্তি অনুযায়ী খেলা করিতে না পারিলে জরিমানা স্বরূপ বিপক্ষ পয়েন্ট পাইয়া থাকে।

একথা স্মরণ রাখিতে হইবে যে ১টীর ডাক দিলে ৭টা পিঠ লইতে হইবে, ২টীর ডাক দিলে ৮টা পিঠ, তিনটীর ডাকে ৯টা পিঠ—এইরূপে ৬টা ও ৭টীর ডাক দেওয়া চলে। ছয়টা ডাকিলে **ছোট স্ল্যাম (Little Slam)** এবং সাতটীর ডাককে **বড় স্ল্যাম (Grand Slam)** বলে। ছয়টীর ডাকে ১২টা পিঠ এবং ৭টীর ডাকে ১৩টা পিঠ লইতে হয়।

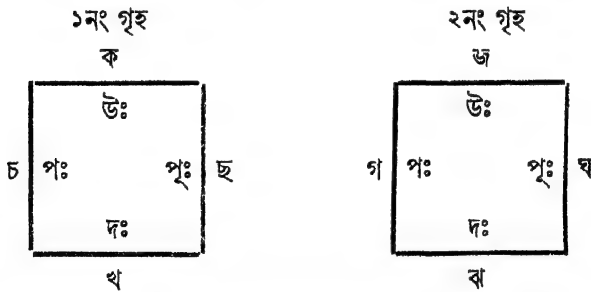
প্রত্যেক তাসের সম্মুখভাগের কোণের দিকে ইংরাজি অক্ষরে তাসের পরিচয় দেওয়া আছে; যথা—K=সাহেব, Q=বিবি, J=গোলাম, A=টেকা ইত্যাদি। পুস্তক মধ্যে এই অক্ষরগুলি মাত্রই ব্যবহার করা যাইবে।

ভিন্ন ভিন্ন রংএর খেলায় ও নোট্রাম্পের খেলায় পয়েন্টও ভিন্ন ভিন্ন হইয়া থাকে। কোন্ খেলায় কত পয়েন্ট পাওয়া যায় এবং ডাউন হইলেই বা কত পয়েন্ট বিপক্ষকে জরিমানা স্বরূপ দিতে হয় তাহা পরে বলা হইতেছে।

একবার খেলা শেষ হইলে পূর্বে যিনি ডিলার ছিলেন পরবর্ত্তীবারে

তাঁহার বামদিকে যিনি বসিয়াছেন তাঁহার বণ্টন করিবার পালা, তিনি হইবেন সেইবারের ডিলার, এইরূপে পালাক্রমে ডিলার হইতে থাকিবেন। কনট্রাক্ট সিঙ্গেল (Contract Single) খেলায় এইরূপে ডিলার হইয়া থাকে ; কিন্তু কনট্রাক্ট ডুপ্লিকেট খেলায় (Contract Duplicate) চারিবার এইরূপে পালাক্রমে ডিলার হইবার পর প্রথমবারে যিনি তাস বণ্টন করিয়াছিলেন তিনি ডিলার না হইয়া দ্বিতীয় বারের ডিলার তাস বণ্টন করিবেন। এইরূপে প্রত্যেক চারিবারের পর একজনকে অতিক্রম করিয়া তাস বণ্টন করিবার ভার অর্পিত হয়।

কনট্রাক্ট ডুপ্লিকেট (Contract Duplicate) আট জনে দুইটি স্বতন্ত্র গৃহে খেলিতে হয়। দুই পক্ষের চারিজন করিয়া খেলোয়াড় থাকে। ধরা যাউক এক পক্ষের চারিজন ক, খ, গ, ঘ ও অপর পক্ষের চারিজন চ, ছ, জ ও ঝ নিম্নে বর্ণিত দুইটি গৃহে বসিয়াছেন।



১নং গৃহে তাস বণ্টন ও খেলা হইবার পর তাসগুলি না নিশাইয়া খাপে করিয়া ২নং গৃহে পাঠান হয়। ক ও খএর তাস যথাক্রমে জ ও ঝ পাইবে। চ ও ছএর তাস যথাক্রমে গ ও ঘ পাইবে। ইহাতে তাস পাইবার সৌভাগ্যের কথা অন্তর্হিত হয় (Card Luck eliminated)। এইরূপে ডাকের ও খেলার গুণ (merits) পরীক্ষিত হয়।

প্রথম পরিচ্ছেদ

খেলার পয়েন্ট (SCORING)

	১টা	২টা	৩টা	৪টা	
নোট্রাম্প বা ফেরাই (Notrump)	৪০	+ ৩০	+ ৩০	+ ৩০	চুক্তি অনুযায়ী খেলা হইলে এইরূপ হারে পয়েন্ট পাওয়া যায়।

♠ ইক্সাবন Spade or

Royal	৩০	+ ৩০	+ ৩০	+ ৩০	„ „
♥ হরোতন Heart	৩০	+ ৩০	+ ৩০	+ ৩০	„ „
◇ রুইতন Diamond	২০	+ ২০	+ ২০	+ ২০	„ „
♣ চিড়িতন Club	২০	+ ২০	+ ২০	+ ২০	„ „

একটা গেম (Game) করিতে হইলে ১০০ একশত পয়েন্ট পাওয়া চাই।
সুতরাং ফেরাইএর খেলায় তিনটির। হরোতন ও ইক্সাবনে চারিটির এবং
চিড়িতন ও রুইতনে পাঁচটির খেলা করিতে পারিলে গেম হইয়া থাকে।
এইরূপে দুইটা গেম করিতে পারিলে একটা রাবার (Rubber) হয়।
ইংরাজি Rub (রাব) শব্দের অর্থ মুছিয়া ফেলা। সুতরাং রাব হইবার
পর নূতন করিয়া খেলা আরম্ভ হয়। বিপক্ষের গেম না থাকিলে
রাবার পয়েন্ট ৭৫০ এবং গেম থাকিলে, রাবার পয়েন্ট ৫০০ শত হইবে।
দুই বা ততোধিক পার্ট বা আংশিক গেমের পয়েন্ট যোগ করিয়া একটা
গেমের মূল্য হইলে গেম বলিয়া গণ্য হইবে। কিন্তু পার্ট গেমের পর যে
কোন পক্ষের গেম হইলে পার্ট গেমের পয়েন্ট যুক্ত হইয়া আর গেম
হইবে না। ইহা হইল সিঙ্গেল (single) কন্ট্রাক্ট খেলার পয়েন্ট।

ডুপ্লিকেট (Duplicate) খেলায় রাবারের মূল্য নাই। সেই জ্ঞাত প্রত্যেকবারের খেলার বোনাস্ (Bonus) পয়েন্ট স্বতন্ত্রভাবে পাওয়া যায়। সে পয়েন্টের সংখ্যা ৩০০ ও ৫০০ নন্ভাল্‌নারেবল্ ও ভাল্‌নারেবল্ অনুসারে তারতম্য হইয়া থাকে।

যদি এক হস্তে রংএর টেকা হইতে দশ পর্য্যন্ত যে কোন চারি খানি তাস থাকে তাহা হইলে অনার মূল্য স্বরূপ ১০০ পয়েন্ট, পাঁচ খানিই থাকিলে ১৫০ পয়েন্ট, এবং নোট্রাম্পের খেলায় এক হস্তে চারিটি টেকা আসিলে ১৫০ পয়েন্ট পাওয়া যায়।

গেম পয়েন্ট সরল রেখার নিম্নে (below the line) এবং পার্টগেম পয়েন্ট, বোনাস্, ডাউন ও অনারের পয়েন্ট সরল রেখার উপরে (above the line) লেখা হইয়া থাকে।

যদি চুক্তিমত খেলা না হয় তাহা হইলে যে কয়টি কম হইবে সেই কয়টি হইল ডাউন। এবং প্রত্যেক ডাউনের জ্ঞাত জরিমানা দিতে হয়। সে জরিমানা ডবল্, রিডবল্, ভাল্‌নারেবল্, নন্ভাল্‌নারেবল্ প্রভৃতি অবস্থা ভেদে তারতম্য হইয়া থাকে। নন্ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ডবল্ না হইলে প্রত্যেক ডাউনের জ্ঞাত অপর পক্ষ ৫০ পয়েন্ট করিয়া জরিমানা পাইয়া থাকে। এবং এই অবস্থায় ডবল্ হইলে ডাউনের হার ১০০ হইতে আরম্ভ করিয়া বরবর্তী প্রত্যেকটির জ্ঞাত ২০০ করিয়া বৃদ্ধি পাইবে। অর্থাৎ ১ম ডাউনের জ্ঞাত ১০০, ২য় ২০০, ৩য় ২০০ এইরূপ হারে হইতে থাকিবে। এবং ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ডবল্ না হইলে ১ম ডাউনের জ্ঞাত ১০০, ২য় ১০০, ৩য় ১০০ এইরূপ হারে হইতে থাকিবে। এবং ডবল্ হইলে ১ম ২০০, ২য় ৩০০, ৩য় ৩০০ এইরূপ হারে হইয়া থাকে।

(Double) ডবল শব্দের অর্থ দ্বিগুণ স্তত্রাং চুক্তিমত খেলা হইলে যে পয়েন্ট পাওয়া যাইবে ডবল হইলে সেই পয়েন্টের দ্বিগুণ

হইবে। এবং রিডবল হইলে সেই পয়েন্টের চতুগুণ হইবে কারণ ডবলের ডবল হইল **রিডবল (Redouble)**।

চুক্তির অতিরিক্ত খেলা হইলে প্রত্যেক অতিরিক্ত পিঠের জন্ত রং অনুযায়ী পয়েন্ট নন্ভাল্নারেবল্ অবস্থায় পাওয়া যায় কিন্তু ডবল হইলে প্রত্যেকটির জন্ত ১০০ পয়েন্ট করিয়া হইবে। এবং রিডবলে ২০০ করিয়া হইবে। আর ভাল্নারেবল্ অবস্থায় চুক্তির অতিরিক্ত খেলা হইলে বিনা ডবলে রং অনুযায়ী পয়েন্ট পাওয়া যায় এবং ডবলে ২০০ এবং রিডবলে ৪০০ এইরূপ হারে হইয়া থাকে।

নন্ভাল্নারেবল্ ছোট শ্লাম ৫০০ এবং বড় শ্লাম ১০০০।

ভাল্নারেবল্ ছোট শ্লাম ৭৫০ এবং বড় শ্লাম ১৫০০
ভাল্নারেবল শব্দটি ইংরাজি শব্দ, অর্থ আঘাতপ্রবণ। অর্থাৎ অগ্নেই আঘাতের মাত্রা অধিক হইয়া যায়। উপরোক্ত পয়েন্টের মাত্রা হইতে ইহার মর্ম সহজেই বুঝিতে পারা যায়। উপরের শব্দ দুইটি সিঙ্গেল ও ডুপ্লিকেট খেলায় ভিন্নভাবে ব্যবহৃত হয়। সিঙ্গেল খেলায় গেম করিলেই হইল ভাল্নারেবল্। কিন্তু ডুপ্লিকেট খেলায় প্রথমবারে সকলেই নন্ভাল্। দ্বিতীয় বারে ডিলার নন্ভাল্, বিপক্ষ ভাল্; তৃতীয়বার ডিলার নন্ভাল্, বিপক্ষ—ভাল্। এবং ৪র্থ বার সকলেই ভাল্নারেবল্।

ব্রিজ খেলার উৎপত্তি ও ব্রিজ শব্দের ব্যুৎপত্তি

Encyclopaedia Britannica হইতে মিঃ ডালটন নিম্নলিখিত বৃত্তান্ত সংগ্রহ করিয়াছেন।

ব্রিজ খেলার প্রথম উৎপত্তি কোথায় সে বিষয়ে সঠিক ভাবে বলা যায় না। রাশিয়াই এই খেলায় জন্মস্থান বলিয়া অনুমিত হয়। কিন্তু সে বিষয়ে সঠিক প্রমাণ পাওয়া যায় না। প্রথমে এই খেলার নাম ছিল বিরিচ 'Birich'। রাশিয়ান ছইষ্ট Whist খেলার মত। সেই জন্ত এই খেলার জন্মস্থান রাশিয়া বলিয়া ধরা হয়। কিন্তু রাশিয়ার

অভিধানে বিরিচ শব্দ নাই। বহুদিবস পূর্বে রাশিয়ানরা ইরাটাস Ieratache বা Ierache বা ইরাক নামে একপ্রকার ক্রীড়া করিতেন। যাহার সহিত ছইষ্ট Whist খেলার বিশেষ সৌসাদৃশ্য আছে। উক্ত খেলা হইতে সাইবেরিয়া Siberia ও প্রেফারেন্স Preference খেলার উৎপত্তি হইয়াছে। এই খেলার রীতিনীতি অনেক বিষয়ে ব্রিজ খেলার সহিত মিলিতে দেখিতে পাওয়া যায়। উক্ত খেলা কেমন করিয়া ব্রিজ খেলায় পরিণত হইল তাহার ইতিবৃত্ত পাওয়া যায় না। সম্ভবতঃ Lavantine লেভেনটাইনই ইহার জন্মস্থান। পঞ্চাশ বৎসরের অধিক হইল, পূর্ব ইউরোপে বিশেষতঃ কনষ্ট্যান্টিনোপল ও গ্রীসে ব্রিজ খেলা হইত। গ্রীসই ইহার জন্মস্থান বলা যাইতে পারে।

Birich শব্দ Bridge শব্দে পরিণত হইয়াছে এবিষয়ে কোন সন্দেহ নাই। ১৮২৪ খৃঃ শরৎকালে কায়রো প্রত্যাগত লর্ড ব্রহাম সাহেব পোর্টল্যাণ্ড ক্লাবে ছইষ্ট খেলিতে ছিলেন। খেলিতে খেলিতে রংএর তাস উল্টাইয়া রাখিতে ভুলিয়া যান। যখন তাঁহার এবিষয়ে মনোযোগ আকর্ষণ করা হইল তিনি বলিলেন “আমি মনে করিয়াছিলাম ব্রিজ্ খেলিতেছি”। সকলে ব্রিজ খেলা সম্বন্ধে জানিবার আগ্রহ প্রকাশ করিলে তিনি তাহাদিগকে ব্রিজ খেলার পদ্ধতি দেখাইলেন। এবং সকলে ব্রিজ খেলায় এত বিমুগ্ধ হইয়াছিলেন যে সেই সময় হইতে পোর্টল্যাণ্ড ক্লাবে নিয়মিত ভাবে ব্রিজ খেলা চলিতে থাকে। পোর্টল্যাণ্ড ক্লাব হইতে অত্যাগ্র ক্লাবে এই খেলা শীঘ্রই পরিব্যাপ্ত হইতে থাকে। এইরূপে ব্রিজ খেলা ইংরাজদিগের জাতীয় খেলায় পরিণত হইল।

লণ্ডন ক্লাবে যদিও এই খেলা অপরিজ্ঞাত ছিল তথাপি ব্রিটেনের অত্যাগ্র স্থানে বহু পূর্ব হইতে এই খেলার প্রচলন ছিল। ১৮৮৬ খ্রীষ্টাব্দে “Birich or Russian Whist” বিরিচ বা রাশিয়ান ছইষ্ট নামে লণ্ডনে একখানি ক্ষুদ্র পুস্তক প্রকাশিত হইয়াছিল। যদিও

খেলার বিবরণ ইহাতে খুব সংক্ষিপ্ত ভাবে দেওয়া আছে তথাপি ডাক দিবার ও পয়েন্ট লিখিবার পদ্ধতি ব্রিজ খেলার মত। British Museum ও Bedlieam এ এই পুস্তক এখনও বর্তমান আছে।

অক্সন্ ব্রিজের উৎপত্তি ভারতবর্ষে। ভারতীয় সিভিল সার্ভিসের তিন জন সভ্য মিঃ এফ রো, মিঃ হডসন এবং অল্প একজন শৈল-নিবাসে অবস্থান করিতেন। সেখানে চতুর্থ ব্যক্তি না থাকায় তিন জনেই খেলিতেন। তিন জনে গলা কাটা “Cut throat” খেলায় বিরক্ত হইয়া নূতন পদ্ধতিতে ডাক দিবার উপায় নির্দ্ধারণ করিলেন এবং ইহার নাম দিলেন অক্সন্ ব্রিজ। কোন্ সালে অক্সন্ ব্রিজের প্রথম উৎপত্তি তাহা সঠিক বলা যায় না। তবে ১২০৩ খৃঃ ১৬ই জানুয়ারি টাইম্‌স্ পত্রিকায় মিঃ অসওয়াল্ড ক্রফোর্ড সাহেবের একখানি পত্র প্রকাশিত হয় এবং সেই পত্রে তিন জনের অক্সন্ ব্রিজ খেলার সংক্ষিপ্ত নিয়মাবলী দেখিতে পাওয়া যায় “The new game of Auction Bridge for three players”। ইহার পর ১২০৪ খৃঃ মিঃ জন দো অক্সন্ ব্রিজ নামে একখানি পুস্তক সংকলন করেন। পায়োনিয়ার প্রেস ইহার প্রকাশক। এই সময় পর্যন্ত তিন জনেই এই খেলা চলিত। ডেলিমেল পত্রিকায় ১২০৬ খৃঃ বিশদভাবে এই খেলার বৃত্তান্ত বাহির হয়, মিঃ অসওয়াল্ড ক্রফোর্ড ইহার লেখক। ব্রিটেনে ব্রিজ খেলার ইনিই প্রধান পৃষ্ঠপোষক বলিয়া অনুমানিত হয়। ইহার পর বাথ ক্লাব্, ব্রিজ খেলা, চারি জনের খেলায় পরিণত করিলেন। এবং নিয়মগুলি দৃঢ় ভিত্তির উপর সংস্থাপন করিলেন। এই বাথ ক্লাবেই প্রথমে অক্সন্ ব্রিজ খেলা হইয়াছিল এবং কিছু দিন যাবৎ অল্পস্থানে এই খেলা পরিব্যাপ্ত হয় নাই। ১২০৭ খৃঃ পোর্টল্যাণ্ড ক্লাবে এই খেলা আরম্ভ হয় তথা ইহাতে দ্রুত সকল স্থানে পরিব্যাপ্ত হইয়া পড়ে। *

* (ইণ্ডিয়ান ব্রিজ ওয়ারল্ড ১২৩৩ অক্টোবর সংখ্যা হইতে অনুলিখিত)

কলিকাতা সहरতলী ও অন্নাগ স্থানে প্রায় ত্রিশ বৎসরের উর্দ্ধকাল
ব্রিজ খেলা প্রচলিত আছে। এখন যেরূপ ব্রিজ খেলার বহুল প্রচার
হইয়াছে এবং ক্লাব প্রতিষ্ঠিত হইয়াছে তখন সেরূপ ছিল না।
'Calcutta', 'Bengal' প্রভৃতি ক্লাবে সাহেবেরা এই খেলা খেলিতেন।
ধনী ও বিদ্বান বঙ্গবাসী এই সকল সাহেবের সংশ্রবে আসিয়া এই
খেলা শিক্ষা করেন এবং নিজেদের মধ্যে প্রচারিত করেন। প্রথমে
ফ্যামিলি ব্রিজ নামে একপ্রকার ব্রিজ খেলা হইত। তাহার পর
নালো ব্রিজ, পরে অক্সন্ ব্রিজ এবং পরিশেষে কন্ট্র্যাক্ট ব্রিজ খেলার
প্রচলন হয়। এক্ষণে বহু ক্লাবে টুর্নামেন্ট খেলা হইয়া থাকে।
শোনা যায় প্রথমে টালায় ব্রিজ টুর্নামেন্ট খেলা হইয়াছিল।
কন্ট্র্যাক্ট ব্রিজ খেলা ৪১৫ বৎসরের অধিক হইবে না।

পূর্বে উক্ত হইয়াছে Bridge শব্দ Birich শব্দ হইতে উৎপন্ন
হইয়াছে। Birich শব্দ সম্ভবতঃ Berich শব্দের অপভ্রংশ।
Be-rich শব্দের অর্থ "ধনী হও"। ব্রিজ খেলায় বাজি (Stake)
রাখা হয়। বাজি (Stake) জিতিলে অর্থ পাওয়া যায়। সুতরাং
রাশিয়ান ছইষ্ট খেলার অপর নাম "Berich"; এবং "Berich"
কালক্রমে "Birich"এ পরিণত হওয়া বিচিত্র নহে। এই অনুমান
সত্য হইলে রাশিয়া যে এই খেলার জন্মস্থান সে বিষয়ে কোন সন্দেহ নাই।
যাহা হউক Birich হইতে ব্রিজ নাম হইয়াছে ইহা নিঃসন্দেহ।
নামটা খেলার উপযোগীই হইয়াছে। ব্রিজ শব্দের অর্থ সেতু। সেতু
সাধারণতঃ নদী বা খালের উপরই নির্মিত হইয়া থাকে। নদী
বা খালের দুই পার্শ্বের সংযোগ সাধন করে এই সেতু এবং পারাপারের
সুবিধা করিয়া দেয়। দুই পার্শ্বে উপবিষ্ট দুইজন সাথীর তাস পরস্পর
মিলিত হইলে তাদের সেতু নির্মিত হইল। বিপক্ষ দল হইল নদী বা
খাল। ডাকগুলি (Bids) হইল পথিক। সেতু সূদৃঢ় না হইলে

পথিকের ভার বহনে অসমর্থ হইয়া অধঃপতিত হয়। ডাকও শক্তি অনুযায়ী না হইলে ডাউন হইয়া যায় অর্থাৎ তাসের সেতু ডাকের ভার বহন করিতে অসমর্থ হয়। সুতরাং পরস্পরের ডাক হইতে জানিয়া লইতে হয় সেতু নিৰ্ম্মাণোপযোগী শক্তি আছে কি না। নদীর এক ধার ভাল হইলেও অগ্ৰধার যদি ভাঙ্গন ধরা কিসা ধ্বসা ধরা হয় তাহা হইলে সে স্থানে সেতু নিৰ্ম্মাণ করিতে যাওয়া বাতুলের কাৰ্য্য। সেইরূপ এক হস্তে ভাল তাস থাকিলে অগ্ৰ হস্তে কিছুই না থাকিলে ক্রমাগত ডাকিয়া খেলা করিবার প্রয়াস পাওয়া বুদ্ধিমানের কাৰ্য্য নহে। নদীর দুই ধার ভাল হইলে সেখানে সেতু নিৰ্ম্মিত হইতে পারে। দুই হস্তের তাস ভাল হইলে তবে ডাক অনুযায়ী খেলা হইতে পারে। মনে রাখা উচিত এক হস্তে তালি বাজে না এবং সম্মিলনই শক্তি।

ডাক দিয়া পরস্পরের তাস জানিয়া লইতে হয় সেইজন্য অক্সন্ ব্রিজ বলা হয়। অক্সন্ শব্দের অর্থ নীলাম। নীলামে ডাক দিতে হয় এবং যে সর্বোচ্চ ডাক দিতে সমর্থ হয় সেই নীলামী জিনিষের অধিকারী হয়। ব্রিজ খেলায়ও ডাক দিতে হয় এবং বাহার সর্বোচ্চ ডাক হয় সেই সেইবার খেলা লইবার অধিকারী হয়। অক্সন্ ব্রিজও কন্ট্র্যাক্ট ব্রিজ এক জাতীয়; তবে প্রভেদ এই যে অক্সনে ১টীর ডাক দিয়া পাঁচটীর খেলা করিলে গেমের অধিকারী হওয়া যায় কিন্তু কন্ট্র্যাক্টে গেম না ডাকিলে গেম পাওয়া যায় না এবং স্ল্যাম না ডাকিলে স্ল্যাম পাওয়া যায় না। ১টা বা ২টীর ডাক দিয়া গেম বা স্ল্যাম করিলে গেমের ও স্ল্যামের পয়েন্ট পাওয়া যায় না। কেবলমাত্র যে কয়টীর খেলা হইবে সেই কয়টীর পয়েন্ট পাওয়া যাইবে। পূর্বাঙ্কেই চুক্তি করিয়া লইতে হয়। সেইজন্য কন্ট্র্যাক্ট নাম দেওয়া হইয়াছে। সুতরাং অক্সন্ অপেক্ষা কন্ট্র্যাক্টের ডাক দেওয়া কঠিন। পরস্পরের ডাকের মধ্য দিয়া জানিয়া লইতে হইবে গেম করিতে পারা যায় কি না, স্ল্যাম আছে কি না, অথবা

আংশিক গেম (Part game) হইবে। পার্ট গেমও উপেক্ষনীয় নহে কারণ দুইটি কি তিনটি পার্ট গেমের পয়েন্ট যোগ করিয়া গেম পয়েন্টের সমান হইলে একটি গেম গণ্য হয়।

এই সকল সমস্তার সমাধান করিতে হইলে তাসের মূল্য নিরূপণ (Card valuation) হস্তের শক্তি নিরূপণ (Hand valuation) এবং তাসের বিভাগ (Distribution) সম্বন্ধে জ্ঞান থাকা আবশ্যক।

দ্বিতীয় পরিচ্ছেদ

তাসের মূল্য নিরূপণ (CARD VALUATION)

মূল কথা সর্বদা স্মরণ রাখিতে হইবে যে কন্ট্র্যাক্ট ব্রিজ তাসের খেলা টেকা সাহেবের খেলা। একটু অনুধাবন করিলেই এই কথার তাৎপর্য বুঝিতে পারা যায়। মোটের উপর তেরটি পিঠ। এই তেরটি পিঠের মধ্যে চারিটি রংএর টেকা এবং সাহেবের দ্বারা সাধারণতঃ ৮টি পিঠ লইতে পারা যায়। যদিও রংএর খেলায় সময়ে সময়ে এ নিয়মের ব্যতিক্রম হইয়া থাকে ফেরাইএর খেলায় (No trump) টেকা সাহেবের মূল্য এক বিন্দুও কম হয় না। সুতরাং চারিটি রংএর টেকা ও সাহেবের মূল্য ৮ পিঠ (8 tricks) ধরিয়া মূল্য নির্দ্ধারণে অগ্রসর হইতে হইবে। তের পিঠের মধ্যে ৮টি পিঠ বাদ দিলে বাকী রহিল ৫ পিঠ, এই পাঁচ পিঠ অত্যন্ত তাসের দ্বারা অধিকার করিতে হয়। সুতরাং অবশিষ্ট তাসের পিঠ লইবার ক্ষমতা কম নহে। সময়ে সময়ে ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হইয়া (Established) পিঠ লইতে সমর্থ হয়। মোটামুটি অনুপাত ৮ : ৫ এইরূপই ধরিয়া লইয়া মূল্য নিরূপণ করা হয়।

রংএর খেলায় সময়ে সময়ে টেকা সাহেবের পিঠ পাওয়া যায় না সেইজন্য অত্যন্তাসের প্রাধান্য হইয়া থাকে। ধরা যাউক ডিক্লামারের হস্তে বিবি গোলাম লইয়া ইস্কাবনের পাঁচখানি তাস আছে। ডামির হস্তে ইস্কাবন নাই। রং হইয়াছে রুইতন। বিপক্ষদলের একজনের হস্তে মাত্র ইস্কাবনের টেকা সাহেব আছে। দুইবার ছোট ইস্কাবন ক্রপ করাইয়া লইলেই এবং বিপক্ষের হস্ত হইতে সমুদয় রং কাড়িয়া লইলেই ইস্কাবনের বিবি গোলাম ইত্যাদির পিঠ হইল। এ ক্ষেত্রে ইস্কাবনের

টেকা সাহেবের পিঠ হইল না। দুই হস্তে কিম্বা একই হস্তে তাসের সংযোগ এক রংএর তাসের প্রাচুর্য ও প্রাবল্য কোন রংএর অভাব (void) প্রভৃতি বিষয় তাসের মূল্য নিরূপণ কার্যে সহায়তা করে। বাহা হউক চ পিঠ নিয়মকে (8 trick rule) মূল মন্ত্র করিয়া তাসের মূল্য নিরূপণ করা হইয়া থাকে।

(ক) অনারট্রিক মূল্য

টেকা হইতে দশ পর্য্যন্ত পাঁচখানি তাসকে অনার তাস কহে। অনার তাস বা তাসের সংযোগে তাসের যে মূল্য হয় তাহার নাম অনারট্রিক মূল্য। কোন্ কোন্ তাসের সংযোগে কি কি মূল্য হইবে তাহার তালিকা নিম্নে দেওয়া গেল।

১। অর্ধপিঠ মূল্যের তাস (half trick)

- † K × একই রংএর „
 Q J × „ „
 Q × এবং J × বিভিন্ন রংএর যুক্ত মূল্য (+ value)

২। একপিঠ মূল্যের তাস (1 trick)

- A একই রংএর „
 K J × „ „
 K. Q „ „
 K × এবং Q × বিভিন্ন রংএর যুক্ত মূল্য (plus value)

৩। ১½ পিঠ মূল্যের তাস (1½ tricks)

- A Q একই রংএর
 A J 10 „
 K Q J „
 K Q 10 „

† × চিহ্নগুলি ক্ষুদ্র তাস বৃত্তিতে হইবে।

৩। দুই পিঠ মূল্যের তাস

A K একই রংএর

THE CULBERTSON STANDARD TABLE OF HONOUR TRICKS

$\frac{1}{2}$ Trick	1 Trick
Any K \times or Q. J. \times Q \times and J \times of different suits	Any Ace, K J \times or K Q K \times + Q \times of different suits
$1\frac{1}{2}$ Tricks	2 Tricks
Any A Q, A J 10, K Q 10	Any A K

উপরে মোটামুটি মূল্য দেওয়া হইল। তাসের অবস্থান অনুসারে (position) মূল্যের হ্রাস বৃদ্ধি হইয়া থাকে। মনে করা যাউক এক হস্তে চিড়িতনের সাহেব ও আর একখানি ক্ষুদ্র তাস আছে। ইহার ঠিক বাম দিকের হস্তে চিড়িতনের টেকা ও বিবি আছে। তিনি ডাক দিলেন চিড়িতন। সুতরাং সাহেবের আর মূল্য রহিল না। দক্ষিণ দিকে চিড়িতনের টেকা থাকিলে সাহেবের মূল্য হইল ১টা পিঠ। আবার ধরা যাউক পার্টনার ডাক দিলেন ইস্কাবন। ইস্কাবনের সাহেব হস্তে থাকিলে তাহার মূল্য হইল ১টা পিঠ এবং অর্ধ পিঠ নহে। তাসের মূল্য নিরূপণ করিবার সময় এসব দিকে বিশেষভাবে লক্ষ্য রাখিতে হয়। ডাক দিবার সময় এইগুলি মনে রাখিলে ঠকিতে হয় না।

(খ) প্লেয়িং ট্রিক Playing Trick

টেকা, সাহেব প্রভৃতি অন্যর তাসের দ্বারা পিঠ লইতে পারা যায়। রংএর তাসে ছরি তিরি প্রভৃতি ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসেও এক একটা পিঠ

পাওয়া যায় এবং এক জাতীয় পর্যাপ্ত তাস থাকিলে, টেকা সাহেব প্রভৃতি অনার তাসগুলি বাহির হইয়া গেলে ক্ষুদ্র তাসগুলি দ্বারা পিঠ লইতে পারা যায়। সুতরাং অবস্থা ভেদে সকল তাসেরই পিঠ লইবার ক্ষমতা আছে। হস্তে তাসের সংযোগ, বিভাগ, শূন্যতা প্রভৃতি হইতে করণী পিঠ পাওয়া যাইতে পারে তাহা নির্ণয় করা হয়। টেকা ও সাহেবের দ্বারা যে পিঠ পাওয়া যায় তাহাকে **নিশ্চিত পিঠ** (Sure Trick) বলা হইয়া থাকে এবং অল্পতাস তাসের দ্বারা যে পিঠ ভবিষ্যতে পাওয়া যাইবে বলিয়া আশা করা যায় তাহাকে **সম্ভাব্য পিঠ** (Probable Trick) বলা হইয়া থাকে। হস্তের তাস সমূহের দ্বারা যতগুলি পিঠ পাওয়া যাইবে বলিয়া অনুমিত হয় তাহাই হস্তের প্লেয়িং ট্রিকের পরিমাণ। অনার তাসের সংযোগে যে অনারট্রিক মূল্য ধরা হইয়াছে সে সমুদয়ের প্লেয়িংট্রিক মূল্য হিসাবে একই। তবে রংএর খেলায় রংএর তাসে প্লেয়িংট্রিক মূল্য কিরূপ ধরা হয় এবং অল্প তাস সংখ্যায় পর্যাপ্ত হইলে তাহারই বা প্লেয়িংট্রিক মূল্য কত হইবে তাহার বিবরণ নিম্নে প্রদত্ত হইল।

রং করা হইলে অনার তাসের সংযোগে প্লেয়িংট্রিক মূল্য এইরূপ হইবে। যথা :—

প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা				প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা			
A.	K.	Q.	৩টি	A.	Q.	×	১½
A.	K.	J.	২½	A.	J.	10.	১½
A.	Q.	J.	২½	K.	Q.	10.	১½
A.	Q.	10.	২	K.	J.	10.	১½
K.	Q.	J.	২	Q.	J.	10.	১

চারিখানি তাসে রং ডাকা হইলে অনার সংযোগে প্লেয়িংট্রিক বাদে প্লেয়িংট্রিক আরও একটা অধিক ধরা হইয়া থাকে। ধরা যাউক $A \ Q \ \times \ \times$ এই চারিখানি তাসে রং ডাকা হইয়াছে। অনার

তাস সংযুক্ত প্লেয়িংট্রিক মূল্য হইল ১২ এবং রংএর চারিখানি তাস থাকায় প্লেয়িংট্রিক আরও একটা অধিক হইল। সুতরাং উক্ত চারিখানি তাসে প্লেয়িংট্রিক হইল ২২টী। এইরূপ পাঁচখানি তাসে রং ডাক হইলে যথা—A. Q. J X X অনারতাস সংযুক্ত প্লেয়িংট্রিকের মূল্য হইল ২২ এবং আরও দুইটী অধিক (পাঁচখানি তাস থাকায়) ধরা হইয়া থাকে। একুনে প্লেয়িংট্রিক হইল ৪২টী সুতরাং অনার তাস সংযোগে প্লেয়িংট্রিকের মূল্য বাদে তাসের প্রাচুর্য্য হেতু চতুর্থ তাস হইতে প্রত্যেক খানির জন্য একটা করিয়া প্লেয়িংট্রিক ধরা হইয়া থাকে।

রং ভিন্ন অস্ত্র তাসের প্লেয়িংট্রিক গণনা করিতে হইলে দেখিতে হইবে সেই তাসের অনার মূল্য কিছু আছে কি না। অনার মূল্য বাদে তাসের প্রাচুর্য্য হেতু কিরূপ প্লেয়িংট্রিকের মূল্য হইবে তাহার বিবরণ নিম্নে দেওয়া গেল। এক রংএর তিনখানি তাসে অনার ভিন্ন প্লেয়িংট্রিক মূল্য কিছুই ধরা হয় না। কারণ তৃতীয় দফায় তুরূপ হইবার সম্ভাবনা।

৪খানি তাস এক রংএর অনার বাদে প্লেয়িংট্রিক মূল্য ২ দুই হস্ত মিলিলে ১

৫ “ “ “ “ ১ “

৬ “ “ “ “ ২ “

ক্রপমূল্য—ডামির হস্তে কোন রংএর তাস চিক হইলে কিম্বা একখানি ও দুইখানি থাকিলে (Void, Singleton or Doubleton) রংএর খেলায় ক্রপের দ্বারা পিঠ পাওয়া যায়। সেগুলিকেও প্লেয়িংট্রিক ধরা হইয়া থাকে।

ক্রপমূল্য ডামির হস্তে

রংএর সংখ্যা	অস্ত্র রংএর চিক বা শূন্য	১খানি (Void)	২খানি (Singleton)	২খানি (Doubleton)
৩	২	১	২	
৪	৩	২	১	

প্রশ্ন উঠিতে পরে পিঠের মূল্য $\frac{১}{২}$ কিঞ্চি $১\frac{১}{২}$ কেমন করিয়া হইতে পারে। $\frac{১}{২}$ পিঠও হইতে পারে না, $১\frac{১}{২}$ পিঠও পাওয়া যায় না। ইহার উত্তর অতি সহজ। এক রংএর টেকা বিবি হইলে তাহার মূল্য হইল $১\frac{১}{২}$ । টেকা বিবি খাহার হস্তে আছে তাহার দক্ষিণ দিকে সাহেব থাকিলে দুইটি পিঠ পাওয়া যাইবে, আর বাম দিকে সাহেব থাকিলে বিবির পিঠ পাওয়া যায় না। সুতরাং এক্ষেত্রে একটি মাত্র পিঠ হইবে। সাহেব কোথায় জানা নাই সে জ্ঞাত মাঝামাঝি ধরা অযুক্তিযুক্ত নহে। উপরোক্ত উদাহরণ হইতে দেখা যায় যে কোন ক্ষেত্রে দুইটি পিঠ এবং কোন ক্ষেত্রে একটি পিঠ পাওয়া যাইতেছে। এই দুই ক্ষেত্রের যুক্তমূল্যকে ২ দিয়া ভাগ করিলে ভাগফল—

$$১\frac{১}{২} \text{ হয় } (২ + ১) \div ২ = ১\frac{১}{২}$$

অনারট্টিক মূল্য

প্লেয়িংট্রিক মূল্য

১ = ♠ K Q	= ১
১ = ♥ K × × ×	$\frac{১}{২} + \frac{১}{২} = ১$
$১\frac{১}{২} = \diamond A Q 10 \times$	$২ + ১ = ৩$
(১) $\frac{১}{২} = \clubsuit Q. J \times$	$\frac{১}{২}$
<hr/> ৩ $\frac{১}{২}$	<hr/> ৫ $\frac{১}{২}$

কুইতনে ১টির ডাক হইলে।

অনার মূল্য

প্লেয়িং ট্রিক মূল্য

(২) ২ = ♠ A K J 10 × ×	$২\frac{১}{২} + ৩ = ৫\frac{১}{২}$
$\frac{১}{২} = \heartsuit K \times$	$= \frac{১}{২}$
১ = ♦ A × ×	= ১
০ = ♣ × ×	= ০
<hr/> ৩ $\frac{১}{২}$	<hr/> ৭

ইস্কাবনে ১টির ডাক হইলে।

এক্ষণে প্রশ্ন হইতে পারে তাসের মূল্য দুই প্রকারে কেন ধরা হয়। পিঠ লইবার ক্ষমতা অনার ও ক্ষুদ্র তাসের উভয়েরই বর্তমান। রংএর টেকা সাহেবের যেকোন পিঠ পাওয়া যায়, ছুরি তিরিতেও সেইরূপ পিঠ পাওয়া যাইতে পারে। রংএর টেকায় মাত্র ১টা পিঠ পাওয়া যায়, দুইটা পিঠ পাওয়া যায় না। তিরি কিংবা ছুরিতেও সেইরূপ ১টাই পিঠ পাওয়া যায়। সুতরাং পার্থক্য না করাই উচিত ছিল। কেন পার্থক্য করা হইয়াছে তাহার উত্তর সহজ ও সরল। ব্রিজ খেলায় আক্রমণ (attack) ও প্রতিরোধ (defence) দুইটা ক্রিয়া বর্তমান। একটীর ডাক দেওয়ার অর্থ আক্রমণের উদ্যোগ করা। আক্রমণ করিতে হইলে আক্রান্ত হইবারও ভয় আছে; সুতরাং আত্মরক্ষার অস্ত্রের প্রয়োজন। টেকা সাহেব প্রভৃতি অনার তাসগুলি প্রথম ও দ্বিতীয় দফায় বিপক্ষের গতিরোধ করিতে সমর্থ হয়। ক্ষুদ্র তাসের দ্বারা বিপক্ষের গতিরোধ করিতে পারা যায় না। সুতরাং অগ্রে আত্মরক্ষার অস্ত্র না থাকিলে আক্রমণ করা যায় না। অনার তাসগুলি দুর্ভেদ্য বর্ষস্বরূপ। প্রতিরোধ ক্রিয়ায় এই অনার তাসগুলি বড়ই শক্তিশালী ও মূল্যবান। বিশেষতঃ অনার তাসগুলির সহিত মিলিত হইয়া ক্ষুদ্র তাসগুলির শক্তি বৃদ্ধি পায়। সেইজন্য অনারটিকের মূল্য ও প্রেসিংটিকের মূল্য ভিন্নভাবে ধরা হইয়াছে। দুইভাবে তাসের মূল্য সূচ্যরূপে নির্ধারণ করিতে সমর্থ হইলে কোন ডাক দেওয়া কঠিন হয় না।

(গ) কয়টি অনারটিকে কয়টির খেলা হইতে পারে।

দুই হস্ত মিলাইয়া কত অনার টিক থাকিলে কয়টির খেলা হইতে পারে তৎসম্বন্ধে অভিজ্ঞতা থাকা প্রয়োজন নচেৎ অবস্থা অতিরিক্ত ডাকিয়া খেলা ডাউন হইবার সম্ভাবনা। মোটামুটি দুই হস্ত মিলাইয়া ৪ হইতে ৪½ টিক (অনার) থাকিলে ১টির খেলা; প্রায় ৫টা টিক

থাকিলে ২টীর খেলা ; প্রায় ৬টী কিংবা ৬½ ট্রিক থাকিলে গেম। ৬½ হইতে ৭, ৭½ পর্যন্ত ছোট স্লাম (L.S) ৮টী কিংবা প্রায় ৮টী থাকিলে বড় স্লাম (G.S) হইবে। সময়ে সময়ে তাসের বিভাগ ভাল হইলে নির্দিষ্ট ট্রিক অপেক্ষা কম ট্রিকেও গেম ও স্লাম হয়।

নির্দিষ্ট অনার ট্রিক অপেক্ষা কম ট্রিকে গেম যথা—

♠ J. 10. 8. 7. 5

♥ 9. 8. 3

♦ A Q 10 ×

♣ 10

♠ A. K. 3

♥ A. 6. 4. 2

♦ 5. 4. 3. 2

♣ 6. 2.

উঃ		♠ 9. 6. 4. 2
পঃ	পুঃ	♥ Q
দঃ		♦ K. 9. 7. 4
		♣ A. 9. 5. 3

♠ Q

♥ K. J. 10. 7. 5

♦ J

♣ K. Q. J. 8. 7. 4

উত্তর ও দক্ষিণদিকের হস্ত মিলাইয়া দেখা যাইতেছে দুই হস্তে অনার ট্রিকের মূল্য ৪টীর অধিক হইবে না। কিন্তু হরোতন রং করিলে এই তাসেও গেম আছে। বিপক্ষ হরোতনে ১টী, চিড়িতনে ১টী ও ইঙ্কাবনে ১টী পিঠ পাইবে। কোন টুরনামেন্ট খেলায় এই তাস আসিয়াছিল।

আবার ৭টী অনার ট্রিক এক হস্তে আসিলেও গেম করিতে পারা যায় না। মধ্যবর্তী তাসসমূহ বিপক্ষের হস্তে থাকিয়া পার্টনারের হস্তে কিছুই না থাকিলে এইরূপ হইয়া থাকে। যথা—

	♠ A K	
	♥ A K 10 8 5	
	♦ A Q x	
	♣ A Q x	
♠ J x x x x x	উঃ	♠ Q x
♥ x x	পঃ	♥ Q. J. 9. 6
♦ x	পুঃ	♦ K. J. x x
♣ x x x x	দঃ	♣ K. J. 10
	♠ 3. 4. 5	
	♥ 2. 3.	
	♦ 8. 5. 3. 4. 2	
	♣ 4. 5. 6	

এরূপ তাস সাধারণতঃ আসে না। সাধারণভাবে যেকোন হইয়া থাকে তাহারই বিবরণ উপরে দেওয়া হইয়াছে। দোরঙ্গা তাস (two suitors) হইলে নির্দিষ্ট অনার ট্রিক অপেক্ষা কম ট্রিকেও গেম হইয়া থাকে। আবার যদি এরূপ হয় যে দুই হস্তের তাস দুইটি বিভিন্ন রংএ চিক (void), এবং যে রং ডাকা হইয়াছে তাহা উভয় হস্তে বেশ মিলিয়াছে, এরূপ ক্ষেত্রে দুই হস্তের রংগুলি ক্রপের দ্বারা সহজেই গেম করা যাইতে পারে। (cross ruffing বা মাক্রুপ)। অধিক অনারট্রিকের আবশ্যকতা নাই। যথা—

	২ ♠ A K x x x	
	১ ♥ A x x	
	♦ nil	
	♣ 10 x x x x	
♠ x	উঃ	♠ x x
♥ Q J x x	পঃ	♥ x x x
♦ A Q x x	পুঃ	♦ x x x x
♣ Q x x x	দঃ	♣ A K J x
	১ ♠ Q J. 10. x x	
	২ ♥ K x x	
	♦ x x x x x	
	১ ♣ nil	

এইরূপ তাসের বিভাগ সচরাচর হয় না। প্লেয়িং ট্রিকের পরিমাণের হ্রাস বৃদ্ধি অনুসারে গেম ও শ্রাম করিতে অনার ট্রিকের হ্রাস বৃদ্ধি হইয়া থাকে। উপরে যে নিয়ম দেওয়া হইয়াছে তাহা সাধারণ (normal) তাসের জন্ত, অসাধারণ (abnormal) তাসের জন্ত নহে।

তৃতীয় পরিচ্ছেদ তাসের বিভাগ (DISTRIBUTION)

কোন ডাক (Bid) দিতে হইলে কিম্বা কোন ডাকের উত্তর (Response) দিতে হইলে হস্তে তাসের বিভাগ কিরূপ তাহা দেখিয়া লইতে হয়। কারণ তাসের বিভাগের উপর অধিকাংশ সময়েই গেম বা প্লাম নির্ভর করে। হস্তে তাসের বিভাগ সাধারণতঃ দুই প্রকার আকার ধারণ করে। (১) সম (২) অসম।

(১) যে তাসের মধ্যে চারিটা রং সমানভাবে অথবা প্রায় সমানভাবে বর্তমান থাকে, কোন রংএ চিক (void) বা একখানি (Singleton) নাই তাকে সম বিভাগ কহে। (Balanced)

যথা—

৪—৪—৩—২

৪—৩—৩—৩

৫—৩—৩—২

(২) হস্তে কোন একটা রংএর তাস প্রচুর হইয়া অথবা কোন রংএ চিক (void) বা একখানি (Singleton) হইলে তাকে অসম বিভাগ কহে। (Unbalanced)

যথা—

৫—৪—৩—১

৬—৪—২—১

৬—৩—৫—১

৬—৫—২—০

৭—৫—১—০

ইত্যাদি—

সম বিভাগের তাস নোট্রাম্পের উপযোগী। অসম বিভাগের তাস রংএর উপযোগী। সম বিভাগের তাসে প্লেয়িংট্রিক কম। সুতরাং গেম করিতে হইলে অধিক অনার ট্রিকের প্রয়োজন হয়। অসম বিভাগের তাসে প্লেয়িং ট্রিক প্রচুর থাকায় অল্প অনার ট্রিক লইয়াও গেম ও প্লাগ হইয়া থাকে।

রংএর খেলায় পিঠ লইবার তিনটি উপায়।

১ম—টেকা সাহেব প্রভৃতি অনার তাসের দ্বারা।

২য়—অনার তাসগুলি বাহির হইয়া যাইবার পর ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র ফেরাই তাসগুলি দ্বারা।

৩য়—ক্রপের দ্বারা।

নোট্রাম্পের খেলার তৃতীয় উপায়ে অর্থাৎ ক্রপের দ্বারা পিঠ পাওয়া যায় না। সুতরাং অনার ট্রিকের মাত্রা বেশী হওয়ার প্রয়োজন। অনার তাসগুলি ক্ষুদ্র তাসের রক্ষক। সেইজন্য ক্ষুদ্র তাসে পিট লইতে হইলে তাহার রক্ষকস্বরূপ অনার তাসের প্রয়োজন হয় নচেৎ ক্ষুদ্র তাসের পিঠ হয় না।

অসম বিভাগের তাসে নোট্রাম্পের খেলা বিপজ্জনক; হস্তে কোন একটা রংএর তাস প্রচুর থাকিলে অল্প রংএর তাস অবশ্য কম হইবে। সুতরাং যে রংএর তাস কম, বিপক্ষ তাহাতে খেলা আরম্ভ করিলে, বাধা দিতে সমর্থ হওয়া যায় না। ছ একটা নিশ্চিত আটক (sure check) থাকিতে পারে, কিন্তু সেই আটক বাহির হইয়া গেলে একবার যদি বিপক্ষ পিঠ ধরিতে পারে তাহা হইলে বিপক্ষের গতিরোধ করিতে পারা যায় না। কিন্তু রংএর খেলা হইলে এক্ষণে বিপদের সম্মুখীন হইতে হয় না। ক্রপ করিয়া বিপক্ষের গতিরোধ করিতে পারা যায়।

তাসের অসম বিভাগ হইলে নোট্রাম্প অপেক্ষা রংএর খেলায় একটা অধিক পিঠ পাওয়া যায়। অবশ্য রং ডাকিবার উপযোগী ভাল তাস

খাকার প্রয়োজন। যদি পার্টনারের তাসও অসম আকার ধারণ করে তাহা হইলে সুনির্বাচিত রংএর খেলায় নোট্রাম্প অপেক্ষা একটা হইতে ৪টা পিঠ অধিক পাওয়া যায়।

যদি অসম বিভাগের তাসে উচ্চশ্রেণীর (Major suit) তাস রং করিবার উপযোগী না হইয়া নিম্নশ্রেণীর অনারসংযুক্ত প্রচুর ও প্রবল তাস (Long solid minor suit) থাকে এবং অন্ত্যন্ত রংএর তাসে নিশ্চয় আটক থাকে তাহা হইলে নোট্রাম্প খেলাই যুক্তিযুক্ত। কারণ নোট্রাম্প তিনটির খেলায় গেম হইয়া থাকে। নিম্নশ্রেণীর তাসে রং করিয়া পাঁচটির খেলা না করিতে পারিলে গেম হয় না।

নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে নিম্নশ্রেণীর তাস প্রচুর ও প্রবল ; নোট্রাম্পের খেলায় গেম আছে কিন্তু রংএর খেলায় গেম নাই।

উত্তর

দক্ষিণ

♠ × ×

♠ A. × × ×

♥ J. × ×

♥ A. × ×

♦ A. ×

♦ Q. J. × ×

♣ A. K. Q. J. × ×

♣ × ×

৩টা চিড়িতন

৩টা নোট্রাম্প

সম ও অ-সম বিভাগের পার্থক্য নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে

৪—৩—৩—৩

৫—৪—৩—১

♠ A Q J × × (ক)

♠ K × ×

(খ) ♠ K × × ×

♥ × ×

♥ A × × ×

♥ A × × × ×

♦ A × × ×

♦ × × ×

♦ ×

♣ × ×

♣ A × ×

♣ A × ×

ইন্ডাবন ১টা

রং ডাক। হইল ইন্ডাবন। পার্টনারের (ক) তাস সম বিভাগের এবং

(খ) তাস অ-সমবিভাগের। অন্যর ট্রিকের সংখ্যা দুইটি তাসেই এক। অর্থাৎ ২২টি। দুইটি তাসেই ইচ্ছাবনে সাহায্যকারী (Support) হইতে পারে। কিন্তু (ক) তাসের দ্বারা ৮টি জোর ৯টি পিঠ পাওয়া যাইবে। (খ) তাসে ১০টি বা ১১ পিঠ পাওয়া যাইবে। সুতরাং তাসের বিভাগ খেলার উপর কিরূপ প্রভাব বিস্তার করে, তাহা সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে।

গড়ে শতকরা কোন বিভাগের তাস কতবার আসে তাহার তালিকা নিম্নে দেওয়া হইল।

Culbartson's Table

৪—৪—৩—২	২২	৪—৪—৪—১	৩	৭—৩—২—১	১৮০
৪—৩—৩—৩	১১	৫—৪—৩—১	১৩	৬—৪—৩—০	১৩০
৫—৩—৩—২	১৬	৫—৫—২—১	৩	৫—৪—৪—০	১২০
৫—৪—২—২	১১	৬—৪—২—১	৫	৫—৫—৩—০	০৯০
৬—৩—২—২	৬৬	৬—৬—৩—১	৩	৬—৫—১—১	০৭০
				৬—৫—২—০	০৬০
				৭—২—২—২	০৫০
					৭০০

উপরের টেবুল হইতে দেখা যাইতেছে যে সাধারণতঃ (১) ৪—৪—৩—২ (২) ৪—৩—৩—৩ (৩) ৫—৩—৩—২ (৪) ৫—৪—২—২ (৫) ৫—৪—৩—১ বিভাগের তাসই বেশী আসে।

১ম ও ২য় বিভাগের তাস নোট্রাম্পের উপযোগী। তৃতীয় বিভাগের তাস নোট্রাম্প ও রংএর খেলা, ৪র্থ ও ৫ম বিভাগের তাস রংএর খেলার বিশেষ উপযোগী।

(১) ৫—৪—৩—১ (২) ৬—৪—২—১ (৩) ৪—৪—৪—১ তাসের বিভাগ সুবিধাজনক এবং ৪—৩—৩—৩ বিভাগ সুবিধাজনক নহে।

একই হস্তে ৭ খানি তাসের উর্দ্ধ এক রংএর তাস খুব কমই দেখা যায়।

চতুর্থ পরিচ্ছেদ

রং করিবার উপযোগী তাস (BIDDABLE SUITS)

রংএর খেলায় রং ডাকিবার উপযোগী তাস কিরূপ হইবে তাহাই এই অধ্যায়ে বর্ণিত হইতেছে। একজাতীয় তাস সংখ্যায় অধিক থাকিলে তাহাতে সচরাচর রং করা হইয়া থাকে। পূর্বে একজাতীয় পাঁচখানি তাস না থাকিলে তাহাতে রং করা হইত না। এক্ষণে অভিজ্ঞতা দ্বারা প্রমাণিত হইয়াছে যে একজাতীয় ন্যূনসংখ্যায় চারিখানি তাসেও রং ডাকিতে পারা যায়। কিন্তু যে কোন চারিখানি তাসে রং ডাকিতে পারা যায় না। এই চারিখানি তাসের গুরুত্ব থাকার আবশ্যকতা আছে। যে চারিখানি একজাতীয় তাসে রং করা হইবে তাহাতে অন্ততঃ ১৫টি অনার ট্রিক থাকা চাই। যথা—A Q × ×, A. J. 10 ×, K Q 10 × প্রভৃতি। এইরূপ তাসে একবার মাত্র ডাকা যাইতে পারে। সর্বদা এই নিয়মটি স্মরণ রাখিতে হইবে যে একজাতীয় যে তাসসমূহের দ্বারা ন্যূনসংখ্যায় তিনটি পিঠ পাওয়া যাইতে পারে তাহাই হইবে একবার মাত্র রং ডাকিবার উপযোগী তাস।

একজাতীয় পাঁচখানি তাস থাকিলে ১৫টি অনার ট্রিক সম্বলিত না হইয়া অর্ধট্রিক সম্বলিত হইলেই চলিতে পারে যথা—K × × × ×, Q J × × × ইত্যাদি। কারণ এরূপ তাসে রং করা হইলে অন্ততঃ তিনটি পিঠ পাওয়া যাইতে পারে।

সময়ে সময়ে দশ লইয়া কিম্বা বিবিদশ লইয়া পাঁচ তাসেও ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। ইহাদিগকে ছায়াতল রংএর তাস বলা হয়

(Shaded Suits)। অর্থাৎ অল্প রংএর তাস প্রবল, কিম্বা পার্টনার ডাক দিয়াছেন। অল্প তাসের আশ্রয়ে ডাক দেওয়া হয় সেইজন্ম ছায়াতল (Shaded) বলা হইল। এইরূপ ছয়খানি একজাতীয় তাসেও ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। ছয়খানি তাস হইলে সেই তাসে কোন অনার ট্রিক না থাকিলেও চলিতে পারে।

মোটের উপর হস্তের সমুদয় তাসে অন্ততঃ ২৫টি অনার ট্রিক না থাকিলে ডাক আরম্ভ করা চলিতে পারে না। চারিখানি পাঁচখানি বা ছয়খানি একজাতীয় তাস থাকিয়াও যদি হস্তে অনার ট্রিকের মূল্য ২৫টির কম হয় তাহা হইলে তাহাতে রং করা যাইতে পারে না। যদি রংএর তাসে ১৫টি অনার ট্রিক থাকে, অল্প তাসে আর একটি অনার ট্রিক থাকিলে তবে রং করিবার উপযোগী তাসে রং ডাকা যাইতে পারে। এইরূপ রংএর তাসে অর্দ্ধঅনার ট্রিক হইলে অল্প তাসে আরও দুইটি অনার ট্রিক থাকিতে হইবে। এবং রং এর তাসে অনার ট্রিক একবারে না থাকিলে অল্পতাসে ২৫টি অনার ট্রিক থাকা চাই।

একই রং দুইবার ডাকা যাইতে পারে কিনা বিচার করিতে হইলে দেখিতে হইবে, সেই রংএর তাসে ৪টি পিঠ পাওয়া যাইতে পারে কিনা। যদি চারিটি পিঠ লওয়া যাইতে পারে বলিয়া অনুমিত হয় তাহা হইলে সেই রং পুনরায় ডাকা যায়। (Rebid Strength.)

যথা (১) A. K. 10. × × (২) K. Q. 9 × × ×
 A. Q. J. × × K. J. 9 × × ×
 A. J. 9. × × × A. J. 10 × × ×

এইরূপে যদি পাঁচটি পিঠ এক জাতীয় তাস সমূহের দ্বারা লইতে পারা যায় তাহা হইলে সেই তাসে তিনবার ডাক দেওয়া চলিতে পারে।

(১) A. K. Q. J 10 (২) A. Q. J. × × ×
 A. K. J. 10. × × K. J. 10. 9 × ×
 A. K. × × × × K. Q. J. × × × ×

উপরোক্ত তাসগুলিকে ঠাসা কিম্বা প্রায় ঠাসা (Solid or near solid) তাস বলা হয়। এইরূপ তাসে পার্টনারের রংএর সাহায্য (Trump support) প্রয়োজন হয় না। পূর্বে বলা হইয়াছে একজাতীয় তাসে তিনটি পিঠ পাওয়া যাইলে তাহাতে রং ডাকা যাইতে পারে। এবং টেকা বিবি লইয়া চারিখানি তাসে রং ডাকা যায়। ধরা যাউক টেকা বিবি দশ লইয়া চারিখানি তাস আছে। কুল্লী করিয়া (finesse) বিবির পিঠ পাওয়া গেলে, টেকা ও বিবির দুইটি পিঠ হইল; এবং তৃতীয়বার খেলার পর ৪র্থ তাসখানি দাঁড়াইয়া যায় সুতরাং একুনে তিনটি পিঠ হইল। এইরূপ পাঁচ তাসে সাহেব লইয়া ডাক দিলে সাহেবের পিঠ লইয়া দুইবার খেলার পর ৪র্থ ও ৫ম তাসখানি দাঁড়াইয়া যায় (Established) সুতরাং তিনটি পিঠ পাওয়া যায়। এইরূপ ছয় তাসে তিনবার খেলার পর তিনখানি তাসে তিনটি পিঠ পাওয়া যায়। হস্তের অস্ত্র অনার তাসে পিঠ ধরিয়া তিনবার রং খেলিয়া লইলে বিপক্ষের হস্ত হইতে সমুদয় রং চলিয়া যায়। তখন অবশিষ্ট তিনখানি তাসে অনায়াসে তিনটি পিঠ হইতে পারে। সুতরাং অনার ট্রিক সম্বলিত না হইলেও তিনটি পিঠ পাওয়া যায় বলিয়া দশ বড় কিম্বা নয় বড় ছয়খানি তাসে রং ডাকা যাইতে পারে। তবে অস্ত্র তাসে নির্দিষ্ট অনার ট্রিক না থাকিলে এরূপ তাসে যেন রং ডাকা না হয় (Adequate honour tricks in side suits).

পঞ্চম পরিচ্ছেদ

ডাকদিবার পদ্ধতি (APPROACH PRINCIPLE)

শটেনঃ পস্থা

সৌধ নির্মাণ করিতে হইলে চুণ, বালি, ইট, কাঠ প্রভৃতি উপাদানের আবশ্যক হইয়া থাকে। কিন্তু এই সমুদয় উপাদান সংগ্রহ করিয়া একসঙ্গে এক জায়গায় স্তপাকার করিয়া রাখিয়া দিলে বাটী নির্মাণ হয় না। প্রথমে দেখিতে হইবে এইসকল উপাদান বাটী নির্মাণের উপযোগী কি না? যেখানে বাটী নির্মাণ করিতে মনস্থ করা হইয়াছে তাহা বাটী নির্মাণের উপযোগী স্থান কিনা? যদি উপাদান ও নির্বাচিত স্থান উপযোগী বলিয়া অনুমিত হয় তাহা হইলে বনিয়াদ খুঁড়িয়া চুণ, বালি প্রভৃতি উপাদানের সংযোগে এক একখানি করিয়া ইট সাজাইয়া বাটী নির্মাণ করিতে হয়। উপাদানগুলি খারাপ হইলে নির্মিত বাটী শীঘ্রই ধ্বংস হইয়া যায়। এক মুহূর্ত্তে ইট, কাঠ, চুণ, বালি ঢালিয়া বাটী নির্মাণ হইতে পারে না। সময়ও লাগে, রীতিনীতি মানিয়াও চলিতে হয়।

কোন সেতু নির্মাণ করিতে হইলেও ইটের পর একখানি ইট সাজাইয়া তক্তার পর তক্তা দিয়া নির্মাণ করিতে হয়, যে স্থানে সেতু নির্মিত হইবে সে স্থানও সেতু নির্মাণের উপযোগী হওয়া প্রয়োজন এবং নির্মাণের উপাদানগুলিরও বিশেষ উপযোগী হইবার আবশ্যকতা আছে। অযোগ্য স্থানে এবং অনুপযুক্ত উপকরণ লইয়া সেতু নির্মাণ করিবার প্রয়াস পাইলে সে সেতু পথিকের ভার বহনে অসমর্থ হইয়া ধ্বংস হইয়া নিম্নে পতিত হয়। আবার সেতু নির্মাণের উপকরণ সংগ্রহ করিয়া নদীতীরে উপস্থিত হইয়া এক মুহূর্ত্তে সেতু নির্মাণ হইতে পারে না। সময়ও লাগে

পদ্ধতিও অবলম্বন করিতে হয়। উপযুক্ত উপাদান দ্বারা ধীরে ধীরে সেতু নির্মাণ করিতে হয়।

ব্রিজ খেলার ডাক দেওয়াও সেইরূপ। ইহাও সেতু নির্মাণের মত। একটীর ডাক দিলেই হস্তে ডাক দিবার উপযোগী তাসের অস্তিত্ব প্রকাশ করা হয়। একটীর ডাক দিয়া পার্টনারকে জানান হইল “পার্টনার আমার হস্তে তাসের সেতু নির্মাণোপযোগী উপাদান আছে। এবং সে সেতু একটা ডাকের ভার বহন করিতে পারে; আপনার হস্ত কিরূপ?” পার্টনার আশাপ্রদ উত্তর দিলে অর্থাৎ যদি তিনি আর একটা ডাক দেন এবং জানান যে তাঁহার হস্তেও উপকরণ বর্তমান তাহা হইলে ধীরে ধীরে সেতু নির্মাণ কার্য চলিতে পারে (In the case of positive response approach slowly)। আর যদি তিনি কিছুই উত্তর না দেন কিম্বা এমন উত্তর দেন বাহা নিরাশাব্যঞ্জক তাহা হইলে ধরিয়া লইতে হইবে নির্মাণ কার্য চলিতে পারে না (Warning not to proceed in case of silence and negative response)। ইহার পর নির্মাণ কার্য চালাইবার মনন করিলে অর্থাৎ ডাক বাড়াইয়া চলিলে সে সেতু ডাকের ভার বহন করিতে অসমর্থ হইয়া নিম্নে পতিত হইবে এবং ক্ষতিগ্রস্ত হইতে হইবে। ইহাই হইবে ডাউন বা জরিমানা। ধরা যাউক, ডাক দেওয়া হইল ১টা হরোতন। পার্টনার কিছুই উত্তর দিলেন না। বুঝিতে হইবে তাঁহার হস্তে কিছুই নাই। কিম্বা উত্তর দিলেন ১টা নোট্রাম্প অর্থাৎ কিছু আছে তবে বেশী দূর অগ্রসর হওয়া যায় না। এরূপস্থলে বেশী ডাকিলে খেলা হইতে পারে না। বেশী ডাকিলে ডাউন হইবার সম্ভাবনা। আর যদি একটা হরোতনের উত্তরে ১টা ইস্কাবন বলেন তাহা হইলে বুঝিতে হইবে হস্তে ডাকযোগ্য ইস্কাবনের তাস আছে এবং হস্ত শক্তিহীন নহে। যিনি হরোতন ডাকিয়াছেন তাঁহার হস্তে নিম্ন সংখ্যক উপাদান (Bedrock minimum) না হইলে অর্থাৎ আরও কিছু বেশী শক্তি থাকিলে আরও

একটা বেশী ডাকিতে পারেন। এইরূপে পরস্পরের নিশ্চাণোপযোগী উপকরণের শক্তি অবগত হইয়া ধীরে ধীরে তাসের সেতু নিৰ্মাণকার্যে অগ্রসর হইতে হয়। ব্রিজ খেলায় উপকরণ বা উপাদান হইল অনার ট্রিক ও প্লেয়িংট্রিক এবং ক্ষেত্র বা স্থান হইল তাসের বিভাগ এবং অনার ও প্লেয়িং ট্রিকের প্রাচুর্য ও প্রাবল্য। এবং সেতু বাঁধিবার পদ্ধতি হইল “ধীরে ধীরে।” অর্থাৎ ডাক দিবার পদ্ধতি ধীরে ধীরে (Approach slowly & hear before you leap)

অনার	প্লেয়িং	পার্টনারের তাস
২ ♠ K ×	= ২	(ক) দৃষ্টান্ত অনুসারে হইলে ১টা হরোতন।
২ ♥ A. K. J. × ×	= ৪২	(খ) দৃষ্টান্ত অনুসারে হইলে ১টা হরোতন।
০ ♦ Q. ×	= +	(গ) দৃষ্টান্ত অনুসারে হইলে ১টা হরোতন।
১ ♣ A. J. × ×	= ১২	১টা হরোতন।
—	—	২টা চিড়িতন।
৩২	৬২	৩টা হরোতন।

হত্য

(ক)	(খ)	(গ)
♠ J × × ×	♠ × × × ×	♠ A × × ×
♥ Q ×	♥ × × ×	♥ Q × ×
♦ × × × ×	♦ A × × ×	♦ A × ×
♣ Q × ×	♣ K ×	♣ K Q ×
পাশ	১টা নোট্রাম্প	১টা ইক্সাবন ৩টা চিড়িতন ৪টা হরোতন ইত্যাদি

উপরের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান যাইতেছে ডাক দিবার পদ্ধতি কিরূপ এবং

কেমন করিয়া ধীরে ধীরে অগ্রসর হইতে হয়। সর্বোপরি তাস লইয়া ডাক দেওয়া হইল একটা হরোতন। পার্টনারের হস্ত (ক) দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস হইলে পার্টনার কিছুই বলিতে পারেন না। কারণ তাঁহার তাসের শক্তি হিসাবে কোন মূল্যই নাই। বিপক্ষ কিছু ডাকিলে আর কিছু ডাকা উচিত নহে। ডাকিলে ডাউন নিশ্চিত। (খ) দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস হইলে পার্টনার ডাক দিবেন ১টা নোট্রাম্প। ইহাও হস্তের দুর্বলতা পরিচায়ক তবে কিছু শক্তি বর্তমান। স্মতরাং বেশী দূর অগ্রসর হওয়া উচিত নহে। তাস (গ) দৃষ্টান্ত অনুসারে হইলে পার্টনার বলিবেন ১টা ইঙ্কাবন; যিনি হরোতনের ডাক দিয়াছেন তাঁহার হস্তে ডাকিবার উপযোগী আর এক প্রকার তাস আছে; অন্যর শক্তিও নিম্ন সংখ্যা হইতে বেশী থাকায় ডাক দিবেন ২টা চিড়িতন। তখন পার্টনার দেখিলেন হরোতনেও সাহায্য দেওয়া বাইতে পারে; চিড়িতনও মিলিয়াছে; স্মতরাং প্রথমে বলিবেন ৩টা চিড়িতন। ষাঁহার হরোতন ডাক, তাঁহার হরোতন পুনরায় ডাক দিবার যোগ্য, স্মতরাং বলিবেন ৩টা হরোতন। তখন পার্টনার হরোতনে সাহায্য (Support) জানাইয়া বলিবেন ৪টা হরোতন ইত্যাদি। এইরূপে একটীর পর একটা ডাক দিয়া পরীক্ষা করিয়া ধীরে ধীরে গেম কিম্বা প্লামের দিকে অগ্রসর হইতে হয়। হস্তের সমুদয় শক্তি একবারে প্রকাশ করা যুক্তিসঙ্গত নহে; পার্টনারের হস্তের শক্তি পরীক্ষা না করিয়া একবারে ৪টা হরোতন বলা কখনই যুক্তিসিদ্ধ হইতে পারে না। স্মতরাং ডাক দিবার পদ্ধতি ও নিয়ম হইল এই যে—সর্বনিম্ন সংখ্যক ডাক আরম্ভ করিয়া পার্টনার ও বিপক্ষের ডাক হইতে তাঁহাদের হস্তে তাসের শক্তি ও বিভাগ অনুমান করিয়া লইতে হয়। পার্টনার ও নিজের শক্তি অনুসারে ধীরে ধীরে ডাক বাড়াইয়া অচ্য রংএ ডাক

দিয়া কিম্বা সম্ভব হইলে একই রং দুইবার ডাকিয়া অগ্রসর হইতে হয়। পার্টনারের সহিত যে রংএ মিলিবে সর্বশেষে তাহাতেই রং ডাকিয়া গেম কিম্বা প্লাম ডাকিতে হয়।

গোটকথা এইসব কার্য ধীরে ধীরে সম্পন্ন করিতে হয়। একবারে উচ্চ ডাক দিলে কোথায় কত পরিমাণ শক্তি আছে কিছুই অবগত হওয়া যায় না পরন্তু পার্টনারের হস্তে কিছু না থাকিলে এবং বিপক্ষের হস্ত শক্তিশালী হইলে উচ্চ ডাকের খেলা কিছুতেই হইতে পারে না এবং ক্ষতিগ্রস্ত হইতে হয়। সুতরাং ধীরে ধীরে অগ্রসর হওয়াই রীতি। সময়ে সময়ে একবারে উচ্চ ডাক দেওয়া হইয়া থাক; কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে এরূপ উচ্চ ডাক দেওয়া বাইতে পারে তাহা পরে আলোচিত হইবে। (Pre-emptive bids)

মস্ত পানিচ্ছেদ

হস্তের মূল্য নিরূপণ ও প্রথম ডাক

(Valuation of Hand and Opening Bids)

কোন ডাক আরম্ভ করিতে হইলে হস্তের শক্তি বা মূল্য কিরূপ তাহা বিশেষভাবে পরীক্ষা করিতে হইবে; এবং তাহাদের বিভাগই বা কিরূপ আকার ধারণ করিয়াছে তাহাও বিবেচনা করিতে হইবে। আরও দেখিতে হইবে হস্তে রং করিবার উপযোগী—ডাকযোগ্য তাস আছে কিনা? সকল বিষয়ে সূচ্যরূপে পরীক্ষা না করিয়া হঠাৎ কোন ডাক আরম্ভ করা যুক্তিযুক্ত নহে। স্মরণ রাখা উচিত, সকল তাসেই ডাক দেওয়া চলে না। হাতে অনার ট্রিক না থাকিলে আটা বড় এক জাতীয় পর্যাপ্ত তাস লইয়া ডাক দেওয়া সমীচীন নহে। ভাবিয়া রাখা উচিত, ডাক আরম্ভ করিতে হইলে হস্তে আক্রমণ ও প্রতিরোধের (attack & defence) শক্তি থাকা প্রয়োজন। অনার ট্রিকগুলি হস্তের শক্তির পরিচায়ক, তাহার পর প্লেয়িং ট্রিক। হস্তে অনার ও প্লেয়িং ট্রিক না থাকিলে ডাক আরম্ভ করা যায় না। অনার ও প্লেয়িং ট্রিকের হ্রাসবৃদ্ধি অনুসারে হস্তের শক্তির তারতম্য হইয়া থাকে। শক্তি হিসাবে হস্তের তাস বিভিন্ন প্রকারের হইতে পারে। এমন তাস আসিতে পারে যাহার অনার ট্রিক হিসাবে কোন মূল্য নাই। যে তাসে অনার ট্রিক মূল্য কিছুই নাই, সেই তাসে কখনই ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে না এবং তাহাকে নিকৃষ্ট জাতীয় তাস বলা হয়।

নিকৃষ্ট শ্রেণীর তাস বাদ দিয়া যে তাসে অনার ও প্লেয়িং ট্রিকের শক্তি

বর্তমান তাহারই শ্রেণী বিভাগ করা যাইতেছে। মোটামুটি শক্তিসংযুক্ত তাসকে চারি শ্রেণীতে বিভাগ করিতে পোঁরা যায়।

- (১) লঘিষ্ঠ শ্রেণী (Average strength)
- (২) কনিষ্ঠ শ্রেণী (Moderate strength)
- (৩) মধ্যম শ্রেণী (Medium strength)
- (৪) গরিষ্ঠ শ্রেণী (Powerful hand)

লঘিষ্ঠ শ্রেণীর (Average strength) তাসে ১টি হইতে ২টি পর্যন্ত অনারট্রিক্ বর্তমান থাকিতে পারে। এই তাসের আক্রমণ ও প্রতিরোধ শক্তি কিছু কিছু আছে। সুতরাং পার্টনার ডাক দিলে তাহাতে সাহায্য (support) দেওয়া কিংবা পার্টনারের ডাকের ছায়াতলে অন্য কোন ডাক দেওয়া যায় (shaded bid)। বিপক্ষের ডাক থাকিয়া যাইলে এইরূপ তাসে প্রতিরোধ শক্তি বর্তমান থাকায়, ২।১টি পিঠও পাওয়া যাইতে পারে, কিন্তু লঘিষ্ঠ শ্রেণীর তাস লইয়া ডাক আরম্ভ করা কখনও উচিত নহে।

♠	K	×	×	
♥	J	×	×	×
♦	Q	J	×	
♣	K	×	×	

উপরি উক্ত তাসে প্রথমে ডাক আরম্ভ করা চলে না কিন্তু পার্টনার রুইতন, হরোতন, ইঙ্কাবন প্রভৃতি ডাক দিলে তাহাতে সাহায্য (support) দেওয়া যাইতে পারে।

কনিষ্ঠ শ্রেণী—(Moderate strength) এই শ্রেণীর তাসে ২ইটি অনারট্রিক্ এবং ৪টি হইতে ৫টি প্লেয়িংট্রিক্ বর্তমান থাকে। এইরূপ মূল্যের তাস থাকিলে প্রথমে ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে। কিন্তু পার্টনারের বিশেষ সাহায্য না পাইলে দ্বিতীয়বার আর ডাক দেওয়া

চলে না। এইরূপ তাসে রং কিম্বা নোট্রোম্পে মাত্র ১টীর ডাক দেওয়া চলিতে পারে।

অনার মূল্য

+	♠	Q	×	
১½	♥	A	Q	J 10
½	♦	K	×	×
½	♣	K	×	×
<hr/>				
২½	+			

প্লেয়িংটি ক মূল্য

+	
৩½	
½	
½ + ½	
<hr/>	
৫	+

১টী হরোতন ডাক দেওয়া যাইতে পারে।

৩। মধ্যম শ্রেণী (Medium strength)—এই শ্রেণীর তাসে সাধারণতঃ ২½টীর উপর হইতে ৪টী পর্যন্ত অনারট্রিক্ এবং ৫টীর উপর হইতে ৮টী পর্যন্ত প্লেয়িংট্রিক্ বর্তমান থাকে। পার্টনারের হাত একটু ভাল হইলে এবং যে কোন রংএ ভালরূপ মিলিলে এইরূপ তাসে গেম এমন কি সময়ে সময়ে স্ত্রাম পর্যন্ত হইতে পারে। এইরূপ তাসে ১টীর ডাক আরম্ভ করিতে হয় এবং পালাক্রমে যখন ডাকিবার সময় আসে তখন ২½ ট্রিকের উপর যত বেশী অনারট্রিক্ থাকিবে ততটীর ডাক বাড়াইতে পারা যায় (অবশ্য যদি পার্টনার মুখ খোলেন তবেই, নচেৎ নহে)। স্মরণ রাখা উচিত পার্টনারের হস্তে কিছু না থাকিলে অর্থাৎ পার্টনারের তাস যদি নিরুপ্ত শ্রেণীর হয় তাহা হইলে ভাল হাতও নষ্ট হইয়া যায়।

২	♠	A	K	×	×	×	= ৪
½	♥	Q	J	×	×		= ১
½	♦	K	×				= ½
½	♣	K	×				= ½
<hr/>							
৩½							

১টী ইক্কাবন ডাক দেওয়া যাইতে পারে।

৪। গরিস্ট শ্রেণী (Powerful hand)—এই শ্রেণীর তাসে ৪½ কিম্বা তদূর্ধ্ব অনারটিক এবং ৮টি কিম্বা তদধিক প্লেয়িংটিক বর্তমান থাকে। এরূপ তাস বিশেষ শক্তিশালী। এরূপ তাসে দুইটির ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে। কিন্তু তাসের বিভাগ খারাপ হইলে, ৪½টি অনারটিকেও ২টির ডাক আরম্ভ করা উচিত নহে। এ সম্বন্ধে পরে সবিস্তারে আলোচনা করা যাইবে। অনার ও প্লেয়িংটিকের এরূপ সংযোগ খুব কনই দেখিতে পাওয়া যায়।

	অনারটিক	প্লেয়িংটিক
১।	২ ♠ A K Q × ×	= ৫
	৩ ♥ K 9 ×	= ৩
	১½ ♦ A Q J ×	= ৩
	১ ♣ A	= ১
	<hr/>	<hr/>
	৫	১২

ইস্কাবন ২টি

২।	১½ ♠ A Q 8 2	= ২
	১½ ♥ A Q 10 8 6 4	= ৪½
	২ ♦ A K	= ২
	০ ♣ —	= ০
	<hr/>	<hr/>
	৫	৮½

হরোতন ২টি

উভয় দৃষ্টান্তেই ডাক হইবে দুইটি। কারণ অনারটিক হিসাবে ৫টি এবং প্লেয়িংটিকও ৮½টি হইতেছে। দুইটির ডাক দিয়া পার্টনারের উত্তরের অপেক্ষা করিতে হয়। যদি পার্টনার দুর্বলতা-জ্ঞাপক (যেমন ২টি

নো-ট্রাম্প) উত্তর দেন, তাহা হইলে ডাক না ছাড়িয়া অল্প কোন ডাক দিয়া জানিতে হইবে পার্টনারের হস্তে প্রবেশযোগ্য কোন তাস পাওয়া যায় কিনা। যদি প্রবেশযোগ্য কিছু তাস থাকে তাহা হইলে গেম হইবে। আর পার্টনার যদি কিছু ডাক দিতে সমর্থ হন, এমন কি তাঁহার হস্ত লম্বিষ্ঠ শ্রেণীর হইলেও গেম হইবে, প্লামও হইতে পারে। একটু ভাল, অর্থাৎ কনিষ্ঠ শ্রেণীর হস্ত হইলে প্লাম হওয়ার সম্ভাবনা খুবই বেশী। পার্টনারের ডাক শুনিয়া ইতি কৰ্তব্যতা নির্দ্ধারণ করিতে হয়।

উপরে উক্ত হইয়াছে নিম্নসংখ্যক ২২টি অনারট্রিক ও ৪টি প্লেইংট্রিক লইয়া একটীর ডাক আরম্ভ করা বাইতে পারেন, কিন্তু সকল অবস্থায় ঐরূপ শক্তি লইয়া ডাক দেওয়া যায় না। যদি প্রথম হস্ত ও দ্বিতীয় হস্ত কোন ডাক দিতে সমর্থ না হন, তৃতীয় ও চতুর্থ হস্ত যেন উক্তরূপ শক্তি লইয়া ডাক আরম্ভ না করেন। তাঁহাদিগকে ডাক আরম্ভ করিতে হইলে আরও কিছু বেশী শক্তির প্রয়োজন। তাঁহাদের কনিষ্ঠ শ্রেণীর তাস লইয়া ডাক আরম্ভ করা চলিতে পারে না।

অন্ততঃ ৩টি অনারট্রিক লইয়া তৃতীয় কিম্বা চতুর্থ হস্ত ডাক আরম্ভ করিতে পারেন। তৃতীয় ও চতুর্থ হস্তে ডাক আরম্ভ করিতে হইলে অর্দ্ধট্রিকের বেশী প্রয়োজন, তাহার কারণ এই যে দুইটি হস্ত ডাক দিতে সমর্থ হন নাই তাঁহাদের দুই জনের হস্তে কিম্বা এক জনের হস্তে কিছু কিছু অনারট্রিক থাকিতে পারে। কাহার হস্তে আছে, কাহার হস্তে নাই, তাহা তৃতীয় ও চতুর্থ হস্ত অবগত না থাকায় নিজের নিরাপদের জন্য কিছু বেশী মূল্যের তাস লইয়া ডাক দেওয়াই সমীচীন। সময়ে সময়ে ২২টি অনারট্রিক লইয়াও তৃতীয় ও চতুর্থ হস্তে ডাক আরম্ভ করা হইয়া থাকে। মিলিলেই মঙ্গল, কিন্তু পার্টনারের তাস ভাল না হইলে এবং পার্টনারের সহিত তাস না মিলিলে ক্ষতির সম্ভাবনাই অধিক। দোরঙ্গা তাস (Two Suitors) কিম্বা

শ্রেয়িংট্রিকের প্রাচুর্য থাকিলে তিনটি অনারট্রিকে ডাক আরম্ভ করিবার নিয়মের ব্যতিক্রম হইয়া থাকে।

ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় তিনটি অনারট্রিকের কমে ডাক আরম্ভ করা কিছুতেই যুক্তিযুক্ত নহে। বিশেষতঃ তৃতীয় ও চতুর্থ হস্ত। কারণ ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ডাউন হইলে ক্ষতির পরিমাণ অধিক হইয়া থাকে। হস্তে তাসের বিভাগ ৪—৩—৩—৩ আকার ধারণ করিলে ৩ইটি অনারট্রিকের কমে ডাক আরম্ভ করা চলে না। দেখা গিয়াছে এইরূপ বিভাগের তাসে ৩ইটি অনারট্রিক লইয়া ডাক আরম্ভ করিয়াও ডাউন দিতে হইয়াছে।

হস্তে তাসের বিভাগ অসম আকার ধারণ করিয়া কোন রংএর প্রচুর এবং প্রবল তাস থাকিলে তৃতীয় ও চতুর্থ হস্তে এবং ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ২ইটি অনারট্রিকেও ডাক দেওয়া যাইতে পারে। সাধারণ অবস্থায় উপরি উক্ত নিয়মের কিছুতেই ব্যতিক্রম হইতে পারে না।

ফেরাইএর ডাক (No trump bid)

অনেকের ধারণা এবং মত এই যে নোট্রাম্পের খেলাই সর্কাপেক্ষা ভাল। সম্ভ্রায় গেম পাওয়া যায়। চিড়িতন ও রুইতনের খেলায় পাঁচটির খেলা না করিতে পারিলে গেম পাওয়া যায় না, এবং হরোতন ও ইস্কাবনে চারিটির খেলা করিলে তবে গেম পাওয়া যাইবে। নোট্রাম্প তিনটির খেলা করিতে পারিলেই গেম পাওয়া যায়, কিন্তু এই খেলায় বিপদ সমূহ। যদি বিপক্ষ কোন একটা বিশেষ রংএর তাস প্রচুর ও প্রবলভাবে ধরিয়া থাকে এবং তাহাদের হস্তে প্রবেশযোগ্য তাস থাকে তাহা হইলে অনেক পিঠ লইয়া যাইবে। খেলা ডাউন হইবার সম্ভাবনা। কিন্তু রংএর খেলায় এরূপ সম্ভাবনা নাই। দুই একবারের পরই রং ত্রুপ করিয়া বিপক্ষের গতিরোধ করা যাইতে পারে। চিড়িতন ও রুইতনে গেম এমনকি স্লামও হইতে পারে।

একটি কথা সর্বদা স্মরণ রাখা উচিত যে নোট্রাম্পের খেলায় মাত্র দুইটি উপায়ে পিঠ পাওয়া যায়। প্রথম অনার তাসগুলির দ্বারা, দ্বিতীয় উপরের অনার তাসগুলি বাহির হইয়া গেলে ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হইয়া (Established) পিঠ লইতে সমর্থ হয়; কিন্তু রংএর খেলায় উপরি উক্ত দুইটি উপায় বাদেও ক্ষুদ্র রংএর তাসে ক্রপ করিয়া কিস্তা ডামির হস্তে ক্রপ করাইয়া পিঠ পাওয়া যাইতে পারে। সুতরাং নোট্রাম্প অপেক্ষা রংএর খেলাই ভাল।

তবে নিম্নজাতীয় তাস (Minor suits) প্রচুর ও প্রবল হইয়া অত্যন্ত রংএর দু একটি আটক থাকিলে নোট্রাম্প খেলাই সুবিধাজনক।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ Q × ×	♠ J × × ×
♥ K ×	♥ Q × × ×
♦ A K Q J × ×	♦ × ×
♣ Q ×	♣ K J ×

এইরূপ তাসে নোট্রাম্পের খেলায় গেম আছে। কিন্তু রংএর খেলায় গেম হইতে পারে না।

প্রথমেই নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করা উচিত নহে। কারণ ডাক দিয়া পার্টনারকে হস্তের শক্তি জানাইতে হয়, রংএ ডাক দিলে হস্তের শক্তি কোন তাসবিশেষে নিবদ্ধ তাহা জানিতে পারা যায়। কিন্তু নোট্রাম্প ডাকিলে তাহা জানিবার উপায় থাকে না। দ্বিতীয়তঃ প্রথমেই নোট্রাম্প ডাকিলে পার্টনারের ১টি ডাক দিবার শক্তি থাকিলেও তাহা জানাইবার সুবিধা পায় না। একটি নোট্রাম্পের পর যে কোন রংএ ডাক দিতে হইলে দুইটির কমে ডাক দেওয়া চলে না। সুতরাং পার্টনারের তাস জানাইবার সুবিধা রহিল না পরন্তু নোট্রাম্পের ডাক একটি দুর্বলতা প্রদর্শনের সঙ্কেত স্বরূপ। পার্টনারের হস্তে ১+অনারট্রিক থাকিলেও

তিনি এই নোট্রাম্পের ডাক দিয়া জানাইতে পারেন না। সুতরাং প্রথমে নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ না করাই উচিত।

যদি হস্তে ডাক দিবার উপযোগী কোন রংএর তাস না থাকে তাহা হইলে নোট্রাম্প ডাকা যাইতে পারে, কিন্তু অন্ততঃ তিনটি রংএ বিক্ষিপ্ত তিনটি অনারট্রিক থাকার প্রয়োজন। ২ইটি অনারট্রিক লইয়া নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করা উচিত নহে। সমবিভাগের তাসই নোট্রাম্পের উপযোগী। যথা ৪—৩—৩—৩, ৪—৪—৩—২ ইত্যাদি এইরূপ তাসে রংএর ডাক যোগ্য তাস না পাইলে নোট্রাম্পে ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে তবে তিনটি অনারট্রিকের কমে যেন ডাক দেওয়া না হয়।

ভালনারেবল্ অবস্থায় নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করিতে হইলে অন্ততঃ ৪টি অনারট্রিক থাকার প্রয়োজন। এবং চারিটি রংএর আটক ভাল ভাবে না থাকিলে যেন ভালনারেবল্ অবস্থায় নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করা না হয়।

সমবিভাগের তাসে নোট্রাম্প ডাক আরম্ভ করিতে অধিক অনারট্রিকের প্রয়োজন কেন তাহা সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে। এরূপ তাসে প্লেয়িংট্রিকের অভাব। কোন তাস ফেরাই করিয়া ভবিষ্যতে পিঠ পাইবার আশা কম। পরন্তু উপরের আটক চলিয়া গেলেই বাকী তাস বিপক্ষের অধীন হইয়া যায়। সময়ে সময়ে রং ডাকিবার উপযোগী তাস না থাকিলেও A. 10. 3. 2, Q. J. 3. 2 প্রভৃতি তাস লইয়াও রং ডাকা হইয়া থাকে। এবং নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করা হয় না।

ইন্টার ক্রাশনাল ম্যাচ ১৯৩৩

৫৪ নং হস্ত

(১)	উত্তর	দক্ষিণ
	♠ Q 6. 5. 2	♠ J. 9. 3
	♥ K. J. 6. 3	♥ A. 2
	♦ A. K	♦ 8. 7. 3
	♣ K. Q 10	♣ A. 7. 6. 3. 2
	১টা নোট্রাম্প	২টা নোট্রাম্প
	৩টা নোট্রাম্প	
(২)	♠ Q ×	(৩) ♠ K × ×
	♥ K. Q. J	♥ K. Q ×
	♦ A. J × ×	♦ A. Q × ×
	♣ K × × ×	♣ K. Q ×
	১টা নোট্রাম্প (নন্থালনায়েবল্)	২টা নোট্রাম্প (ভালনায়েবল্)

দোরঙ্গা তাস (Two Suitors)

হস্তে দুই রংএর তাস প্রচুর থাকিয়া অল্প দুই বা এক রংএ চিক (Void) বা একখানি (Singleton) or দুইখানি (Doubleton) ইত্যাদি হইলে তাহাকে দোরঙ্গা তাস কহে। যথা ৫—৫—২—১, ৬—৫—১—১, ৬—৫—২—০, ৭—৫—১—০ প্রভৃতি অসম বিভাগের তাসকেই দোরঙ্গা তাস বলা হয়। এইরূপ বিভাগের তাস বিশেষ শক্তিশালী এবং গেমের পক্ষে বিশেষ উপযোগী একটীর পর একটা ডাকিয়া জানিয়া লইতে হয় কোনটা পার্টনারের সহিত মিলিবে। যে রং পার্টনারের সহিত মিলিবে সেইটীতে রংএর ডাক রাখিতে হইবে। দুইটা রংএর তাসে কোনটা অগ্রে ডাক দেওয়া যাইতে পারে তাহার বিবরণ নিম্নে দেওয়া গেল।

তাসের বিভাগ ৫—৫ হইলে অগ্রে উচ্চশ্রেণীর তাসে ডাক আরম্ভ করিতে হয়। পাঁচখানি ইঙ্কাবনের ও পাঁচখানি রুইতনের তাস হইলে অগ্রে ইঙ্কাবনের ডাক আরম্ভ করাই কর্তব্য। যথা—

৫—৫

♠ A. Q

♥ Q. x

♠ A. K

♣ x

প্রথমে ১টা ইঙ্কাবন পরে রুইতন

উচ্চ শ্রেণীর তাসে কেন অগ্রে ডাক দিতে হইবে তাহার কারণ এই যে পার্টনারের হস্তের সহিত কোন্ রংটা মিলিবে জানা নাই। যদি তাঁহার হস্ত ভাল না হয় একটি নোট্রাম্প বলিবেন। তখন ২টা রুইতন বলা যাইতে পারে। এক্ষণে রুইতন কিম্বা ইঙ্কাবনে যেটাতে ভাল মিলিবে সেইটাই পার্টনারকে জানাইতে হইবে; যদি রুইতনে মিলিয়া থাকে তাহা হইলে তিনি আর ডাকিবেন না। কিন্তু যদি ইঙ্কাবনে অপেক্ষাকৃত মিলিয়া থাকে তাহা হইলে ২টা ইঙ্কাবন ডাকিতে পারিবেন। কিন্তু অগ্রে রুইতন ডাক দিলে পার্টনার একটি নোট্রাম্প বলার পর ২টা ইঙ্কাবন বলিতে হইবে যদি রুইতনে অপেক্ষাকৃত মিলিয়া থাকে তাহা হইলে ৩টা রুইতন বলিতে হইবে। অথচ হয়ত ৩টির খেলায় ডাউন হইবার সম্ভাবনা। পার্টনারের হস্ত একটু ভাল হইলে অর্থাৎ যদি অন্ততঃ কনিষ্ঠ শ্রেণীর মতও হয় তাহা হইলে এইরূপ হস্তে গেম আশা করা যাইতে পারে। তাসের বিভাগ ৬—৫ হইলে যে রংএর তাস ছয়খানি, অগ্রে সেই রংএ ডাক দেওয়াই যুক্তিস্থ, নিম্নশ্রেণী বা উচ্চশ্রেণী (Minor or Major) বিচার করিবার আবশ্যকতা নাই। কিন্তু উচ্চশ্রেণীর পাঁচ খানি তাস প্রবল হইলে, অগ্রে উচ্চশ্রেণীর তাসেই ডাক দেওয়া যুক্তিস্থ। কারণ নিম্নশ্রেণীর তাসে

(Minor) পাঁচটির কমে গেম হয় না। কিন্তু উচ্চ-শ্রেণীর (Major) ৪টির খেলায় গেম হইবে।

তাসের বিভাগ ৬—৫							তাসের বিভাগ ৬—৫							
(১)	♠	A.	K.	Q	10	9	(২)	♠	A.	Q.	×	×	×	
	♥	×						♥	×					
	♦	A.	J.	10	×	×		♦	A.	K.	Q.	10	×	×
	♣	×						♣	×					

প্রথমে ইম্বাবন ১টা পরে রুইতন

একটা রুইতন পরে ইম্বাবন

তাসের বিভাগ ৭—৫ হইলে উপরিউক্ত নিয়মে প্রথমে ডাক আরম্ভ করিতে হয়। যে রংএর তাস সংখ্যায় অধিক তাহা প্রবল ও শক্তিশালী হইলে উচ্চ নিম্ন বিচার না করিয়া সেই তাসে অগ্রে রং ডাকাই যুক্তিযুক্ত।

তাসের বিভাগ ৭—৫

♠	A.	Q.	×	×	×		
♥	Q.						
♦	A.	K.	Q.	×	×	×	×
♣	nil						

প্রথমে একটা রুইতন পরে ইম্বাবন ডাক দেওয়া যাইতে পারে।
এইরূপ তাসে রুইতন তিনবার ডাক যাইতে পারে।

তাসের বিভাগ ৫—৪—৩—১, ৬—৪—২—১ প্রভৃতি আকার ধারণ করিলে তাহাকে অর্ধদোরজা (Semi two-suitors) বলা হইয়া থাকে। এইরূপ তাসও গেমের পক্ষে বিশেষ উপযোগী। তাসের বিভাগ এইরূপ হইলে যে রংএর তাস সংখ্যায় অধিক প্রথমে তাহাতেই ডাক আরম্ভ করিতে হয়। উচ্চশ্রেণী কিম্বা নিম্নশ্রেণী (major or minor) বিচার করিবার আবশ্যক নাই। কারণ এক রংএর তাস অধিক হইলে অন্য রংএর তাস অবশ্যই কম হইবে। যে রংএর তাস কম তাহাতে

একবার কি দুইবার ক্রপ করিতেই হইবে। রংএর সংখ্যা অধিক হইলে বিপক্ষ কায়দা করিতে পারিবে না। কিন্তু রংএর তাগ সংখ্যায় কম হইলে ক্রপের দ্বারা হস্ত সহজেই দুর্বল হইয়া বিপক্ষের কবলীভূত হইবে। হস্ত বত শক্তিশালীই হউক রংএর খেলায় রংএর অভাব বড়ই বিপদজনক। সুতরাং রংএর তাগ সংখ্যায় অধিক থাকিলে ক্রপ করিয়াও হস্ত দুর্বল হয় না। যে তাসের সংখ্যা অধিক তাহা অগ্রে ডাক দিলে পার্টনারের পক্ষেও তাসের বিভাগ অবগত হইবার সুবিধা হইয়া থাকে।

তাসের বিভাগ ৫—৪

ইন্টার ট্রাশনাল ম্যাচ ১৯৩৩

২২২ নং হস্ত

পূর্ব	পশ্চিম
♠ A. K. Q. 10 5	♠ 8 7
♥ 7 4	♥ K. Q. 5 3
♦ A. Q. 10 8	♦ 6 5
♣ J. 5	♣ A. K. 10 7 4
ইস্কাবন ১টা	চিড়িতন ২টা
রুউতন ২টা	হরোতন ২টা
নোট্রাম্প ৩টা	

তাসের বিভাগ ৬—৪ হইলে

♠ A. Q. J. ×
♥ 3
♦ 5 4
♣ A. Q. J. × × ×

প্রথমে চিড়িতন ১টা, পালা আসিলে পুনরায় চিড়িতনের ডাক পরে ইস্কাবন জানান যাইতে পারে।

পূর্বে উক্ত হইয়াছে একটীর ডাক আরম্ভ করিতে হইলে দুইটা রংএ বিক্ষিপ্ত ২২টি অনারট্রিক থাকার প্রয়োজন। এবং ইহাও বলা হইয়াছে যে রংএ ডাক দিবার উপযোগী তাহে অন্ততঃ ৩টা পিঠ লইতে হইবে। এইরূপ আইন বা নিয়ম কেন করা হইল তাহার উত্তর এই যে ১টীর ডাক দিলে ৭টা পিঠ লইতে হয়। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাহার হস্তে রংএর অন্ততঃ ৩টা পিঠ এবং অত্র রংএ আর একটা পিঠ একুনে ৪টা পিঠ হয়। পার্টনারের হস্তে অন্ততঃ ৩টা পিঠ ধরিয়া লইয়া একুনে ৭টা পিঠ হইল। ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় পার্টনারের হস্তে ২টা পিঠ ধরিয়া লওয়া হয়। এইজন্য ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ডাক আরম্ভ করিতে হইলে ২ঃ অপেক্ষা বেশী অর্থাৎ ৩টা অনারট্রিকের প্রয়োজন হইয়া থাকে।

এই প্রসঙ্গে বলা যাইতে পারে যে দুই হস্তে রং মিলিলে হস্ত যেরূপ শক্তিশালী হয় এক হস্তে রং থাকিলে হস্ত ততদূর শক্তিশালী হয় না। পার্টনারের হস্তের রং কেবল যে সেই হস্তে প্রবেশের সাহায্য করে তাহা নহে পরন্তু কোন রংএ চিহ্ন (void) থাকিলে ক্রপের দ্বারা পিঠ লইতে সমর্থ করে।

সপ্তম পরিচ্ছেদ

প্রথম ডাকে পার্টনারের উত্তর

(Response to Opening Bids)

ডাক আরম্ভ করার পর পার্টনারের কর্তব্য কি তাহাই এই অধ্যায়ে বর্ণিত হইতেছে। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনি পার্টনারের হস্ত সম্বন্ধে কিছুই অবগত নহেন সুতরাং পার্টনার তাঁহার ডাকের দ্বারা হস্তের শক্তি ও তাসের বিভাগ জানাইয়া দিবেন। কারণ তাঁহার উত্তরের উপর গেম, পার্টগেম, অথবা স্লাম নির্ভর করিতেছে। প্রথমে তিনি দেখিবেন তাঁহার হস্তে কোন অনার ট্রিক আছে কি না? যদি থাকে তাহার পরিমাণ কত? এবং তাঁহার হস্তের তাস কোন শ্রেণীর? নিক্‌ট, লঘিষ্ঠ, কনিষ্ঠ, মধ্যম বা গরিষ্ঠ শ্রেণীর। হস্তের শক্তির ইতর বিশেষ অনুসারে উত্তরের ইতর বিশেষ হইবে। যে রং ডাকা হইয়াছে সেই রংএ সাহায্যকারী কি না অথবা ডাক দিবার উপযোগী অস্ত্র রংএর তাস আছে কি না তাহাও দেখিতে হইবে।

হস্ত নিক্‌ট শ্রেণীর হইলে তাঁহার বলিবার কিছুই নাই। হস্তে তাসের বিভাগ ৪-৩-৩-৩, ৫-৩-৩-২, ৪-৪-৩-২ প্রভৃতি আকার ধারণ করিলে এবং লঘিষ্ঠ শ্রেণীর তাস হইলে অর্থাৎ ১টী হইতে ২টী পর্য্যন্ত অনার ট্রিক থাকিলে উত্তর হইবে ১টী নোট্রাম্প; ১টী নোট্রাম্প উত্তর হইলে বুঝিতে হইবে হস্তে শক্তির পরিমাণ অল্প। রংএর পর্য্যাপ্ত সাহায্য নাই (No adequate trump support) রং ডাকিবার উপযুক্ত অস্ত্র তাস নাই (Lacks any other biddable suits) এবং তাসের বিভাগ সম (Balanced distribution)

যথা— ♠ K × ×
 ♥ J × ×
 ♦ Q 10 ×
 ♣ A × × ×

এইরূপ তাস হস্তে থাকিলে ১টা হরোতনের উত্তরে পার্টনার বলিবেন ১টা নোট্রাম্প। এইরূপ ডাক পার্টনারকে সতর্ক করিবার ইঙ্গিত। ১টা নোট্রাম্প উত্তর দিয়া পার্টনারকে জানান হইল যেন অধিকদূর অগ্রসর হওয়া না হয়। তবে হস্তে অনারট্রিকের সংখ্যা অধিক হইলে ডাক বাড়াইতে পারা যায়।

কনিষ্ঠ শ্রেণীর তাস হইলে অর্থাৎ ২½ কিম্বা ৩এর কম অনারট্রিক হইলে এবং বিভাগ সম হইলে উত্তর হইবে ২টা নোট্রাম্প।

যথা—

কনিষ্ঠ শ্রেণীর তাসে

♠ K ×
 ♥ Q × × ×
 ♦ K J ×
 ♣ A × × ×

পার্টনার ১টা ইঙ্কাবন ডাক দিলে উপরি উক্ত তাসে ২টা নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে। ইহা শক্তি প্রদর্শক ডাক নহে। অধুনা ৩টা অনারট্রিক লইয়া ২টা নোট্রাম্প উত্তর হইলে শক্তি প্রদর্শক বুঝায়।

মধ্যম শ্রেণীর তাস হইলে অর্থাৎ ৩½ হইতে ৪ পর্যন্ত অনারট্রিক থাকিলে ৩টা নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে।

যথা— ♠ A Q ×
 ♥ K ×
 ♦ A × × ×
 ♣ K × × ×

পার্টনার একটা চিড়িতন ডাক আরম্ভ করিলে উপরি উক্ত তাসে ডাক হইবে ৩টা নোট্রাম্প। এই ডাক শক্তি প্রদর্শক (forcing)। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্ত কনিষ্ঠ শ্রেণীর না হইয়া, মধ্যম শ্রেণীর হইলে তিনি চেষ্টা করিয়া দেখিবেন তাসে শ্বাম আছে কি না ?

গরিষ্ঠ শ্রেণীর তাস হইলে অর্থাৎ ৪½ কিম্বা তদুর্দ্ধ অনারট্রিক থাকিলে ৪টা নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে।

(১) ♠ A K ×	(২) ♠ A K ×
♥ J × × ×	♥ K × ×
♦ A Q × ×	♦ K Q × ×
♣ K Q	♣ K Q ×

একটা চিড়িতন ডাকা হইলে তাহার উত্তরে উপরি উক্ত তাস লইয়া ৪টা নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে। ইহাও শক্তি প্রদর্শক ডাক (forcing), এরূপ ডাকেও শ্বামের চেষ্টা বুঝিতে হইবে ; এরূপ ডাকে ২টা টেকা এবং একটা সাহেব অথবা তিনটা টেকা নাও থাকিতে পারে।

তাস যদি অসম আকার ধারণ করে এবং হস্তে ডাক দিবার উপযোগী তাস থাকিয়া লঘিষ্ঠ বা কনিষ্ঠশ্রেণীর হয় অর্থাৎ ১½টা হইতে ২½টা কিম্বা তিনটা অনারট্রিক থাকে তাহা হইলে রং ডাকিবার উপযোগী তাসে রং ডাকিবেন।

♠ Q ×
♥ K Q × × ×
♦ A × × ×
♣ Q ×

পার্টনার একটা ইঙ্কাবন ডাক আরম্ভ করিলে উপরি উক্ত তাসে ২টা হরোতন বলা যাইতে পারে।

তাস অসম আকার ধারণ করিয়া মধ্যম বা গরিষ্ঠশ্রেণীর হইলে এবং

ডাক দিবার উপযোগী তাস থাকিলে একটি বাড়াইয়া ডাক দিতে হয় (হস্তের অনার শক্তি ওই কিস্তা তাহার উপর বুঝায়) এরূপ ডাক হইলে প্রায়ই গেমের আশা থাকে । পার্টনার এরূপ উত্তর দিতে সক্ষম হইলে যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনি যেন গেমের পূর্বে না ছাড়েন ।

♠ A K × × × ×

♥ K ×

◇ A ×

♣ K × ×

ইস্কাবন ২টি (forcing)

একটি চিড়িতন ডাক আরম্ভ হইলে উপরি উক্ত তাসে ২টি ইস্কাবন বলা যাইতে পারে । একটি চিড়িতনের উত্তরে একটি ইস্কাবন বলিলেই চলিত । কিন্তু হস্তের শক্তি প্রদর্শন করাইবার জন্য বলা হইল ২টি ইস্কাবন । এরূপ ডাক গেমের পূর্বে পার্টনার ছাড়িতে পারেন না ।

কোন একটি বিশেষ রংএর তাস পর্যাপ্ত ও প্রবল থাকিলে প্রয়োজনের অতিরিক্ত ২টির ডাক বাড়াইয়া সেই পর্যাপ্ত তাসে ডাক দিতে হয় । অবশ্য পার্টনার যেটীতে ডাক দিয়াছেন তাহা না মিলিলে এবং অজ্ঞাত তাসে অনারট্রিক কিছু না থাকিলে এইরূপ ডাক দেওয়া যায় । এরূপ ডাক শক্তিপ্রদর্শক নহে । (Two more than necessary is not forcing). যথা—

♠ J ×

♥ ×

◇ A. K. Q. J. 10 × ×

♣ Q × ×

উপরি উক্ত তাসে একটি হরোতনের উত্তরে একবারে ৪টি রুইতন এইরূপ ডাক দিতে হইবে ।

অন্ত ডাকযোগ্য তাস না থাকিলে এবং বাহাতে প্রথমে ডাক আরম্ভ হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলে নিম্নসংখ্যক ১২টি অনারট্রিক লইয়া সাহায্য (support) জানান চলিতে পারে। কিরূপ তাস থাকিলে রংএ সাহায্যকারী হইতে পারে তাহা দৃষ্টান্তযোগে দেখান হইতেছে। ধরা যাউক ডাক আরম্ভ হইয়াছে একটা রুইতন। পার্টনারের হস্তে অন্ততঃ বিবিবড় তিন তিনখানি রুইতনের তাস ও ১২টি অনারট্রিক থাকিলেই ২টা রুইতন বলিতে পারা যায় কিম্বা রুইতনের ৪খানি ছোট তাস থাকিলেও উক্তরূপ অনারট্রিক লইয়া সাহায্য দেওয়া (support) যাইতে পারে। যথা—

♠ Q J ×	(১) ♠ K × ×	(২) ♠ K ×
♥ J ×	♥ Q × ×	♥ J × × ×
♦ A K × × ×	♦ Q × ×	♦ J × × ×
♣ K × ×	♣ Q J × ×	♣ A × ×
রুইতন ১টা	২টা রুইতন	২টা রুইতন

একটা রুইতন ডাকা হইলে (১) এবং (২) দৃষ্টান্তের মত তাস লইয়া ২টা রুইতন বলা যাইতে পারে; সময়ে সময়ে A ×, K ×, J. 10. × প্রভৃতি তাস লইয়াও সাহায্য জানান যাইতে পারে। কারণ উক্ত তাসগুলি Q. 3. 2 মতই মূল্যবান। ইহার কম থাকিলে সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে না। যদি পার্টনার একটা রংএ দুইবার ডাক দিয়া থাকেন সেই রংএর তিন খানি ছোট তাস লইয়াও সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে; সময়ে সময়ে Q ×, J. 10 3 এমন কি দুইখানি ক্ষুদ্র তাসেও সাহায্য দেওয়া হয়। তবে অন্ত তাহা নির্দিষ্ট অনারট্রিক থাকার প্রয়োজন।

একটা রং একবারে ৩টা ডাকা হইলে কিম্বা তিনবার ডাকা হইলে বুঝিতে হইবে সেই রংএর সাহায্যের প্রয়োজন নাই। স্মরণ হাতে

অন্য তাস ভাল থাকিলে ১ খানি তাস লইয়াও ১টা ডাক বাড়াইয়া দেওয়া চলিতে পারে। ঐরূপ স্থলে যদি হাতে ডাকযোগ্য তাস থাকে তাহা হইলে সেইটীর ডাক দিয়া জানা কর্তব্য পার্টনারের হস্তের সহিত সে তাস মেলে কি না। কতকগুলি তাস ডাকযোগ্য না হইলেও পার্টনারের ডাকের পর পার্টনারের ছায়াতলে ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। যথা A. J. 9 ×, K. Q. × ×, A. J. 10 ×, A. J. × ×, K. J × ×. ইত্যাদি। কখনও বিবিদশ লইয়া পাঁচ তাসেও ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। তবে একথা সর্বদা স্মরণ রাখিতে হইবে যে হস্তে নিদিষ্ট পরিমাণ অনারট্রিক না থাকিলে ঐরূপ তাসে ডাক দেওয়া চলিতে পারে না।

যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে ভালরূপ মিলিয়া অন্য তাসে ২ কিম্বা ২ইটি অনারট্রিক ও ৫টি প্লেয়িংট্রিক হইলে সেই রংএ প্রয়োজনের অতিরিক্ত ১টীর ডাক বাড়াইয়া দেওয়া হয়।

ইন্টার ক্রাশনাল ম্যাচ ১৯৩৩

৮৬ নং হাত

♠ A J 9. 32	♠ 10. 8. 7. 6	এইরূপ ডাক শক্তিশালী ;
♥ A 8. 54	♥ J	অধুনা শক্তি প্রদর্শক
♦ 8. 7	♦ Q. 9. 5. 4	(forcing) বলিয়া গণ্য
♣ J. 3	♣ A. K. 7. 2	হইয়াছে।
১টা ইস্কাবন	৩টা ইস্কাবন	
৪টা ইস্কাবন		

যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলেও যদি হাতে রং ডাকিবার উপযোগী ভাল তাস থাকে এবং অনারট্রিকও বর্তমান থাকে তাহা হইলে প্রথমে সাহায্য না জানাইয়া অগ্রে রং ডাকিবার উপযোগী তাসে ডাক দিয়া জানিয়া লইতে হয় সেই রংএ মেলে কি না ; মিলিলে প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা অনেক বাড়িয়া যাইবে গেম এমন কি প্লামও হইবে।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ A Q J ×	♠ K × ×
♥ A J × ×	♥ K × ×
♦ K ×	♦ A Q × × ×
♣ × ×	♣ Q ×
ইস্কাবন ১টা	রুইতন ২টা
হরোতন ২টা	ইস্কাবন ৩টা
ইস্কাবন ৪টা	

একটা ইস্কাবন ডাক আরম্ভ করার পরে পার্টনার দেখিলেন ইস্কাবনে সাহেব সহিত তিনখানি তাস থাকায় ইস্কাবনে সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে। কিন্তু ডাক দিবার উপযোগী রুইতনের তাস থাকায় এবং তিনটা অনারটিক বর্তমান থাকায় বলিবেন দুইটা রুইতন। রুইতনের উত্তরে পুনরায় ২টা বলায় পার্টনার বুঝিবেন আর একটি রংএর ডাকযোগ্য তাস আছে। সুতরাং তাসের বিভাগ ৫—৪ হইতে পারে দুইটা রংএই মিলিয়াছে এবং অনারটিকের সংখ্যা ৩টির কম নহে। তিনটির খেলা সুনিশ্চিত, ৪টিরও খেলা হইতে পারে। সুতরাং ইস্কাবনে সাহায্য জানাইয়া তিনটা ইস্কাবন বলিলেন। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছিলেন তাঁহার হস্তে রুইতনের সাহেব থাকায় ৪টা ইস্কাবন বলিয়া দিবেন। চিড়িতনের সাহেব থাকিলে ছোট প্লাম হইতে পারিত। এইরূপে পরস্পরের অনারটিক ও প্লেয়িংটিকের সংখ্যা অবগত হইয়া গেমের উপযোগী ট্রিক সংখ্যা হইলে গেম ডাকিবেন। নচেৎ নিম্ন ডাকে ছাড়িয়া দিয়া পার্টগেম করিবেন।

সুতরাং একটি ডাক আরম্ভ করা হইলে পার্টনার তাঁহার হস্তের শক্তি অনুসারে নিম্নলিখিত ডাক দিতে পারিবেন :—

(ক) ১টা নোট্রাম্প।

(খ) ২টা নোট্রাম্প।

(গ) ৩টি নোদ্বীপ (forcing) শক্তিপ্রদর্শক ও ৪টি নোদ্বীপ (forcing)।

(ঘ) যে রং ডাক হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলে সেই রংএ একটা বাড়াইয়া।

(ঙ) যে রং ডাক হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলে সেই রংএ দুইটা বা তিনটা বাড়াইয়া।

(চ) নিম্নশ্রেণীর তাসে ডাক দেওয়া হইলে উচ্চশ্রেণীর তাসে ১টির ডাক এবং উচ্চশ্রেণীতে ডাক দেওয়া হইলে নিম্নশ্রেণীর তাসে দুইটির ডাক দিয়া।

(ছ) বিভিন্ন রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টির ডাক বাড়াইয়া (forcing) শক্তিপ্রদর্শক।

(জ) ভিন্ন রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত দুইটির ডাক বাড়াইয়া (not forcing) শক্তিপ্রদর্শক নহে।

অষ্টম পরিচ্ছেদ শক্তিপ্রদর্শক ডাক (FORCING BIDS)

হস্ত শক্তিসম্পন্ন হইলে কতকগুলি বিশেষ ডাকের দ্বারা তাহা জানান হইয়া থাকে। এইরূপ ডাকেই শক্তিপ্রদর্শক ডাক কহে। সাধারণতঃ মধ্যম ও গরিষ্ঠ শ্রেণীর তাসেই এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। অর্থাৎ ৩২টি কিস্তা তদুর্দ্ধ অনার ট্রিকে এইরূপ ডাক দেওয়া হয়। এইরূপ ডাক গেম কিস্তা স্লামের ইঙ্গিতস্বরূপ স্তত্রাং এইরূপ ডাক দেওয়া হইলে পার্টনার গেমের পূর্বে কিছুতেই ডাক ছাড়িতে পারেন না। ডাকটি সচল রাখিতেই হইবে। সতর্কজ্ঞাপক নোট্রাম্পের ডাকের দ্বারাও ডাক সচল রাখিতে হইবে। কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে এবং সেই ডাকের স্বরূপই বা কিরূপ তাহা নিম্নে বর্ণিত হইতেছে।

(১) যদি প্রথমেই কোন রংএ দুইটির ডাক আরম্ভ করা হয়।
(Opening two bids.)

(২) যদি ডাক আরম্ভ করার পর পার্টনার অন্য রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টির ডাক বাড়াইয়া উত্তর দেন (Jump take out in Different Suit)

(৩) যদি যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনি আবার একটি নূতন রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত একটির ডাক বাড়াইয়া দেন (Jump rebid in Different Suit)।

(৪) যদি বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন তাহাতে একটি বাড়াইয়া ডাক দেওয়া হয় (Immediate overcall in the Opponent's Suit)।

(৫) যদি পরস্পরের ডাক হইতে এক্রপ অনুমিত হয় যে গেম হইবে (Inferential forcing)।

(৬) বিপক্ষের কোন রংএর ৪টা ডাকের পর ৪টা নোট্রাম্প বলা হইলে (Four Notrumps after opponent's four bid in some Suit)।

(৭) পার্টনারের প্রথম ডাকের পর একেবারে তিনটা নোট্রাম্প বলা হইলে (সর্ত্তাধীন স্তরতাং আংশিক) (Three notrumps after partner's opening one bid.)

(৮) পার্টনার কিম্বা পরস্পরের ডাকের পর ৪টা নোট্রাম্প বলা হইলে (Four notrumps—Culbertson)।

(৯) পার্টনার কিম্বা পরস্পরের ডাকের পর ৫টা নোট্রাম্প বলা হইলে (Five Notrumps—Culbertson)।

(১০) ডাক ধরিবার ইঙ্গিত জ্ঞাপক ডবল (Double Informatory) (সর্ত্তাধীন)।

সময়ে সময়ে হস্তে রংএ শক্তি জানাইবার মত তাস না পাওয়া যাইলে তিন তাসেও শক্তি জানান হইয়া থাকে।

(১) যদি প্রথমেই দুইটির ডাক আরম্ভ করা হয়।

হস্তে পাঁচটা অনারট্রিক থাকিলে সাধারণতঃ ২টির ডাক আরম্ভ করা হইয়া থাকে। এই পাঁচটা অনারট্রিক তিন রংএ বিক্শিপ্ত হইয়া রং ডাকিবার উপযোগী শক্তিশালী তাস থাকিলে এইরূপ ডাক আরম্ভ করা হয়। যদি রং করিবার উপযোগী তাসের সংখ্যা ৬ কিম্বা ৭ হইয়া প্রবল শ্রেণীবদ্ধভাবে বর্ত্তমান থাকে তাহা হইলে ৪২টা অনারট্রিক লইয়াও এইরূপ ডাক দেওয়া যাইতে পারে। এইরূপ তাস সাধারণতঃ অসম বিভাগের এবং কোন না কোন রংএ চিক হইয়া থাকে। (Solid and Freakish)।

(১) ১২ ♠ K. Q. J × ×
 ২ ♥ A. K. J ×
 ২ ♦ A. K ×
 • ♣ ×

৫২

ইস্কাবন ২টী

(২) ১ ♠ A ×
 ২ ♥ A. K. Q × × ×
 • ♦ ×
 ১২ ♣ K. Q. J ×

৪২

হরোতন ২টী

তাসের ৫-৩-৩-২ এবং ৪-৪-৩-২ প্রভৃতি আকার ধারণ করিলে ৫২টী অনারট্রিকের কমে ২টীর ডাক আরম্ভ করা চলে না। এবং প্লেয়িংট্রিকও শক্তিশালী হইতে হইবে।

(১) ২ ♠ A. K. 10
 ১২ ♥ A. Q ×
 ♦ × ×
 ২ ♣ A. K. Q × ×

৫২

২টী চিড়িতন

(২) ২ ♠ A. K. J ×
 ২ ♥ A. K. J 10
 ২ ♦ K × ×
 ১২ ♣ A. Q

৬

২টী ইস্কাবন

টেকা বিবি, টেকা গোলাম দশ, কিম্বা সাহেব বিবি দশ লইয়া চারিখানি তাসে রং করিতে হইলে অল্প তাসে ৪২টী অনার ট্রিক থাকিলে তবে ২টীর ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে। তাসের বিভাগ ৪-৩-৩-৩ আকার ধারণ করিলে ৫২টী অনার ট্রিক লইয়াও ২টীর ডাক আরম্ভ না করাই যুক্তিযুক্ত। প্রথমে ১টীর ডাক দিয়া পার্টনারের কোন সাড়া পাওয়া যাইলে পরে শক্তি দেখান যাইতে পারে।

১২ ♠ A. Q. ×
 ৫ ♥ A. K. J. ×
 ১ ♦ A. × ×
 ১ ♣ A. × ×

১টী হরোতন ২টী হরোতন, নহে

২টি নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করিতে হইলে ভাল-
নারেবল অবস্থায় ৫টি অনার ট্রিকের প্রয়োজন এবং
সকল রংএর আটক থাকার বিশেষ আবশ্যকতা আছে। ২টি নোট্রাম্পের
ডাক শক্তিপ্রদর্শক ডাক নহে। ননুভালনারেবল অবস্থায় অপেক্ষাকৃত
দুর্বল হস্ত লইয়াও দুটি নোট্রাম্প ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে।
উপরি উক্ত তাসে ২টি নোট্রাম্প ডাকা যাইতে পারে।

(২) ডাক আরম্ভ করার পর যদি পার্টনার অন্য
রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টির ডাক বাড়াইয়া উত্তর
দেন। একটা ডাক আরম্ভ হওয়ার পর পার্টনার যদি দেখেন তাঁহার
হস্তে ৪টি কিম্বা ৩টি কিম্বা ৩ + অনার ট্রিক আছে তাহা হইলে
প্রয়োজনাতিরিক্ত একটীর ডাক বাড়াইয়া উত্তর দিবেন। হস্তে ডাকযোগ্য
পাঁচখানি বা চারিখানি এক রংএর তাসে ডাকা হইয়া থাকে। ডাকযোগ্য
তাস না থাকিলে তিন তাসেও ডাক দেওয়া চলে। শক্তি জানাইবার জন্তই
তিন তাসে ডাক দেওয়া যাইতে পারে রং করিবার জন্ত নহে।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ K ×	১২ ♠ A Q 10 × ×
♥ Q J × ×	৩ ♥ K × ×
♦ A Q J × ×	২ ♦ K ×
♣ K ×	১২ ♣ A Q ×

১টা রুইতন

২টা ইস্কাবন

একটা রুইতনের উত্তরে ১টা ইস্কাবন বলিলেই চলিত, কিন্তু হস্তে ৩টি
অনারট্রিকেরও অধিক থাকায় শক্তি জানাইবার জন্ত ডাক দেওয়া হইল ২টা
ইস্কাবন।

(৩) যদি, যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনি একটী নূতন রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত একটীর ডাক বাড়াইয়া ডাক দেন।

প্রথমে ডাক আরম্ভ করিতে হইলে নিম্নসংখ্যায় ২২টী অনারট্রিকের প্রয়োজন। যদি হস্তে ৩২ কিম্বা ৪টী অনারট্রিক থাকে তাহা হইলেও ১টীর ডাক আরম্ভ করা হয়; পার্টনার কিছু ডাক দিতে সমর্থ হইলে পর, ডাকিবার পালা আসিলে প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টীর ডাক বাড়াইয়া পার্টনারকে হস্তের শক্তি জানাইতে হয়।

উত্তর	পশ্চিম
১২ ♠ A Q J × ×	৩ ♠ K ×
১২ ♥ A J 10 ×	+ ♥ Q × ×
৩ ♦ K × ×	১ ♦ A J × × ×
+ ♣ Q	২ ♣ K × ×
<hr/>	<hr/>
৩২ +	২ +
১টী ইক্কাবন	২টী রুইতন
৩টী হরোতন (forcing)	

পার্টনার এই ডাক না ছাড়িয়া হরোতনে কিম্বা ইক্কাবনে সাহায্য জানাইবেন।

(৪) বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন তাহাতে একটী বাড়াইয়া ডাক দেওয়া হইলে।

এইরূপ ডাক দিতে হইলে হস্তে ৫ হইতে ৫২ পর্যন্ত অনারট্রিক এবং অন্ততঃ ৮টী প্লেয়িং ট্রিক থাকার প্রয়োজন। বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন সেই রংএ চিক (Void) কিম্বা ১ খানি (Singleton) কিম্বা মাত্র টেকা থাকিলে এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। প্রথম

দক্ষয় উক্তরূপ ডাকে উপরি উক্ত অনারট্রিকের প্রয়োজন হইয়া থাকে। (Immediate over-call of opponent's bid-suit)। ডাক উচ্চে উঠিবার পর বিপক্ষের ডাকে ডাক দেওয়া হইলে ৫ কিম্বা ৫:১ টি অনারট্রিকের প্রয়োজন হয় না। সেই রংএ পিঠ নাই কিম্বা মাত্র ১ টি পিঠ বিপক্ষকে দিতে হইবে এইরূপ বুঝাইয়া থাকে। ডাকের উপর ডাক দিতে হইলে একটা রং ডাকিবার উপযোগী তাস হস্তে থাকা আবশ্যক।

	♠ K Q J × ×	
	♥ Q ×	১ টি ইঙ্কাবন
	♦ A × × ×	
	♣ K ×	
♠ × × ×	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> উঃ পঃ পুঃ দঃ </div>	♠ A ২ টি ইঙ্কাবন
♥ × × ×		♥ A K J 10 ×
♦ ×		♦ K Q × ×
♣ Q × × × × ×		♣ A × ×
	♠ 10 × ×	
	♥ × × ×	
	♦ J × × ×	
	♣ J × ×	

উত্তর হইতে ডাক হইল ১ টি ইঙ্কাবন ; পূর্ব তৎক্ষণাৎ ডাকিলেন ২ টি ইঙ্কাবন। পশ্চিম ডাক ছাড়িতে পারেন না। সুতরাং ডাক দিবেন ২ টি নোট্রাম্প তাহার পর পূর্বের নিকট ডাক আসিলে ৩ টি হরোতন বলিবেন ইত্যাদি।

(৭) পরস্পরের ডাক হইতে যদি এরূপ অনুমিত হয় যে গেম আছে।

যদি পরস্পরের ডাক হইতে এরূপ অনুমিত হয় যে গেম হইবে তাহা হইলে নিম্ন ডাকে না ছাড়িয়া ধীরে ধীরে গেমের দিকে অগ্রসর হইতে হয়।

উত্তর	দক্ষিণ
১: ♠ A Q × × ×	২: ♠ K × × ×
২: ♥ K ×	১: ♥ A ×
৩: ♦ Q J ×	১: ♦ A × × × ×
৪: ♣ K × ×	+ ♣ Q ×
৩	২: ২+
১টি ইঙ্কাবন	২টি রুইতন
৩টি রুইতন	৩টি ইঙ্কাবন
৬টি ইঙ্কাবন	

প্রথমে ডাক হইল ১টি ইঙ্কাবন। তাহাতে প্রকাশ হইল নিম্নসংখ্যায় ২½টি অনারট্রিক ও ইঙ্কাবন ডাকযোগ্য তাস। পার্টনার দেখিলেন প্রায় তিনটি অনারট্রিক হইতেছে সুতরাং দুই হস্তের অনারট্রিক মূল্য আপাততঃ ৫½টি হইতেছে এবং ইঙ্কাবনেও মিলিয়াছে। যদি রুইতনটি পার্টনারের হাতে কিছু পাওয়া যায় গেম হইতে পারে। সেজ্ঞা ডাক দিলেন ২টি রুইতন। রুইতনে সাড়া পাওয়া গেল; সুতরাং এক্ষণে ইঙ্কাবনে সাহায্য জানান হইল। বিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্তে ২½ অপেক্ষা কিছু বেশী অনারট্রিক থাকায় গেম ডাকিয়া দিলেন।

পূর্ব	পশ্চিম	
১ + ♠ A J ×	+ ♠ Q × ×	টেক্স ১টি। ভিন্ন রংএর
১ ♥ K Q ×	১ ♥ A × ×	সাহেব ও বিবিতে যুক্তমূল্য
২ ♦ Q J 10 ×	২ ♦ K × ×	১টি ও আর একটা বিবির
২ ♣ K × ×	+ ♣ Q 10 × ×	যুক্ত মূল্য।
৩+	২+	
১টি নোট্রাম্প	২টি নোট্রাম্প	
৩টি নোট্রাম্প		

উপরি উক্ত দৃষ্টান্তে পূর্ব হইতে প্রথমে ডাক আরম্ভ হইল ১টি নোট্রাম্প। কারণ ডাকযোগ্য রং করিবার কোন তাস নাই এবং তাসের বিভাগ সম

আকারের। উত্তর হইল ২টি নোট্রাম্প। ইহাতে অনুমিত হইল পার্টনারের হস্ত শক্তিশূন্য নহে এবং তাঁহার তাসও নোট্রাম্পের উপযোগী স্তত্রাং গেম হইতে পারে এবং ডাকা হইল ৩টি নোট্রাম্প।

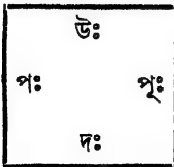
গেম বা প্লাম অনুমিত হইলে পার্টনারের হস্তে কোন রংএর টেকা, কিম্বা সাহেব, আছে কিনা জানিবার জন্ত যে রংএ বিপক্ষ পিঠ পাইতে পারে তাহাতে ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। ধরা বাউক হস্তে দুইখানি ক্ষুদ্র চিড়িতনের তাস আছে। চিড়িতন ডাকা হইল; পার্টনারের হস্তে টেকা বা সাহেব থাকিলে তাহা জানাইবেন। তাহা হইলে চিড়িতনে বিপক্ষ একটা পিঠ পাইবে মনে করিয়া গেম কিম্বা প্লামে যাওয়া যাইবে। এইরূপ চিড়িতনের বিবি ও আর একখানি ক্ষুদ্র তাস লইয়াও চিড়িতনে ডাক দিলে এবং পার্টনারের হস্তে সাহেব থাকিলে, পার্টনার তাহা জানাইবেন। কোন্ রংএ খেলা হইবে তাহা স্থির হইবার পর বিপক্ষ বাহাতে পিঠ পাইবে বলিয়া মনে হয়, পার্টনার তাহা রোধ করিতে পারে কিনা জানিবার জন্তই এইরূপ ডাক দেওয়া হয় রং করিবার জন্ত নহে। পার্টনারের হস্তে সেই রং শূন্য বা একখানি থাকিলেও পার্টনার জানাইয়া যাইবেন।

♠ A K 10 × × × ×

♥ nil

♦ K 10 × ×

♣ × ×



♠ ×

♥ K Q × × ×

♦ A Q × × ×

♣ K ×

রুইতনে রং করিয়া খেলা হইবে এইরূপ স্থির হইবার পর, চিড়িতনের শক্তি পরীক্ষা করিবার জন্ত ক্ষুদ্র দুইখানি চিড়িতন লইয়া চিড়িতন ডাকা হইয়াছে। এবং এই চিড়িতনের ডাকটা ইনফারেন-সিয়াল ফোর্সিং—

	উত্তর	দক্ষিণ
	ইস্কাবন ১টা	হরোতন ২টা
	ইস্কাবন ৩টা	রুইতন ৪টা
(Inferential)	চিড়িতন ৫টা	চিড়িতন ৬টা
	রুইতন ৬টা	

(৬) বিপক্ষ ৪টা ডাক দেওয়ার পর ৪টা নোট্রাম্প বলা হইলে।

বিপক্ষ কোন রংএ ৪টা ডাক দিবার পর যদি ৪টা নোট্রাম্প বলা হয় তাহা হইলে বুঝিতে হইবে যে যিনি ৪টা নোট্রাম্প বলিতে সমর্থ হইয়াছেন তাঁহার হস্ত বিলক্ষণ শক্তিশালী। হস্তে অনারট্রিকের সংখ্যা ৪½ হইতে ৫টা এবং ডাকযোগ্য অস্ত্র রংএর তাসও বর্তমান। যে ডাকের উপর নোট্রাম্প বলা হইয়াছে তাহার কোন আটক (Check) নাও থাকিতে পারে। এবং ৪টা নোট্রাম্প ডাকিতে হইলে যে যে তাস থাকার প্রয়োজন তাহাও না থাকিতে পারে। তাসের বিভাগ খুবই ভাল, একটা কি দুইটা রংএর তাস নাই (Highly freakish hand and long solid trump suit) এরূপ ডাক সাধারণতঃ প্রিয়েম্পটিভ ডাকের পর দেওয়া হইয়া থাকে—

	♠ A K × ×	
	♥ A Q 10 × × × ×	
	♦ A ×	
	♣ nil	
♠ ×	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> উঃ পঃ গুঃ দঃ </div>	♠ J × × × ×
♥ J ×		♥ × ×
♦ Q × ×		♦ J × ×
♣ A K Q × × × ×		♣ × × ×
	♠ Q × ×	
	♥ K ×	
	♦ K × × × ×	
	♣ J × ×	

পশ্চিম হইতে ডাক হইল ৪টি চিড়িতন উত্তর বলিলেন ৪টি নোট্রাম্প। পূর্ব কিছুই বলিতে পারেন না ; দক্ষিণ ছাড়িতে পারেন না ; সুতরাং ডাক দিবেন ৫টি রুইতন। পশ্চিম পাশ দিলেন। উত্তর ৫টি হরোতন দক্ষিণ ৬টি হরোতন ; উত্তর ৭টি হরোতন। একপ ডাক ও তাস সচরাচর দেখিতে পাওয়া যায় না। কচিং একপ তাসের ও ডাকের আবির্ভাব হইয়া থাকে।

(৭) পার্টনারের ডাকের পর তিনটি নোট্রাম্প বলা হইলে। (Forcing and mild Slam try)।

ডাক আরম্ভ হইবার পর যদি পার্টনার তিনটি নোট্রাম্প বলিতে সমর্থ হন তাহা হইলে তাঁহার হস্তে ৩২টি অনারট্রিক আছে বুঝাইল। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্ত নিতান্ত কনিষ্ঠ শ্রেণীর না হইলে স্লাম হইবার সম্ভাবনা। কারণ ডাকিতে হইলে ২২টি অনারট্রিক নিম্ন-সংখ্যায় থাকা চাই। পার্টনার দেখিলেন তাঁহার হস্তে ৩২টি অনারট্রিক। সুতরাং $৩২ + ২২$ একত্রে ৬৪টি অনারট্রিক হইল। আর কিছু বেশী থাকিলেই স্লাম হইবার সম্ভাবনা। সুতরাং যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনিই বুঝিবেন স্লাম আছে কি না ? (Forcing conditional)।

(৮) ৪টি নোট্রাম্প (Forcing—Ely Culbertson)

পরস্পর ডাকের পর ৪টি নোট্রাম্প বলা হইলে বুঝিতে হইবে যে দুইটি টেকা এবং যে রং পূর্বে ডাকা হইয়াছে তাহার একটি সাহেব কিম্বা তিনটি টেকা হস্তে আছে। এইরূপ ডাক স্লামের অগ্রদূত। স্লাম আছে বুঝিতে পারিলে এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে ; পার্টনার কিছুতেই এ ডাক ছাড়িতে পারেন না। (স্লাম অধ্যায়ে দ্রষ্টব্য)।

(৯) ৫টি নোট্রাম্প (Forcing—Ely Culbertson)

পরস্পর ডাক দিয়া গেমে পৌঁছিয়া ৪টি নোট্রাম্প বলার উত্তরে ৫টি নোট্রাম্প বলিলে, কিম্বা একই হস্ত ৪টি নোট্রাম্প বলার পর ৫টি নোট্রাম্প বলিলে আরও দুইটি টেকার অস্তিত্ব জানান হয়। কিন্তু যদি ৪টি নোট্রাম্প

৩টা টেকা লইয়া বলা হইয়া থাকে—তাহা হইলে ১টা টেকা ও ২টা সাহেব লইয়া ৫টা নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে যদি একবারে অর্থাৎ ৪টা নোট্রাম্পের পরে না হইয়া, ৫টা নোট্রাম্প বলা হয় তাহা হইলে ৩টা টেকা এবং পূর্বে যে কোন রংএর ডাকের একটা সাহেব (3 Aces and a king of the suit bid previously) এইরূপ বুঝাইয়া থাকে।

(শ্রাম অধ্যায়ে দ্রষ্টব্য)

(১০) ডাক ধরিবার ইঙ্গিতজ্ঞাপক ডব্ল্ (Informatory Double)

বিপক্ষের কোন ডাকে প্রথমে ডবল দিলে হস্তে ৩ইটা অনারট্রিকের অস্তিত্ব বুঝায়। ডবল এক প্রকার ডাক ; এ ডাকও পার্টনার ছাড়িতে পারেন না। সুতরাং ইহাও শক্তিপ্রদর্শক ডাক। এ বিষয়ে প্রতিরোধক ডাকের অধ্যায়ে আলোচনা করা যাইবে। যে রংএ ডবল করা হইয়াছে তাহাতে চারি হইতে পাঁচটা পিঠ লইতে সক্ষম হইলে পার্টনার ছাড়িতে পারেন সুতরাং ইহাও সর্ভাধীন শক্তিপ্রদর্শক।

শক্তিপ্রদর্শক ডাকে উত্তর (Response to Forcing Bids)

কোন শক্তিপ্রদর্শক ডাক দেওয়া হইলে বুঝিতে হইবে যে শক্তিশালী হস্ত লইয়া এরূপ ডাক দেওয়া হইয়াছে। যিনি ডাকিয়াছেন তিনি গেম কিস্থা শ্রাম অমুমান করিতেছেন। পার্টনারের নিকট কিছু শুনিতে চান। এরূপ ক্ষেত্রে পার্টনারের কর্তব্য ডাকটিকে সচল রাখা ; হস্তে কিছু না থাকিলেও ডাকিতে হইবে। ডাক সচল না রাখিলে এবং বিপক্ষ কিছু না ডাকিলে ডাক বন্ধ হইয়া যাইবে। গেমের আশা থাকিলেও নষ্ট হইয়া যাইবে। কোন ডাক দিয়া ক্ষতির সম্ভাবনা থাকিলেও ডাকিতে হইবে।

ইহাই পার্টনারের অনুশাসন। পার্টনার যেটা ডাকিয়াছেন তাহাতে না মিলিতে পারে, কিন্তু অল্প তাস থাকিতে পারে যাহাতে মিলিবে। সুতরাং ডাকটা না ছাড়িয়া সচল রাখাই যুক্তিযুক্ত। ক্ষেত্রবিশেষে গেমের পূর্ব পর্য্যন্ত এবং প্লাম অনুমিত হইলে প্লাম না ডাকা পর্য্যন্ত ছাড়া যায় না। কোন ডাক দিতে হইলে হস্তের অনারট্রিকের উপরই সমস্ত নির্ভর করে। হস্তে এক ট্রিকেরও কম থাকিলে প্রথমে দুর্বলতাজ্ঞাপক নোট্রাম্পের দ্বারা হস্তের শক্তি জানাইয়া দেওয়া উচিত। যদি অল্প কিছু পার্টনার ডাক দেন এবং হস্তে ডাকযোগ্য তাস থাকে তাহা হইলে সেইটীর ডাক পরে দেওয়া যাইতে পারে। পার্টনার যে রং ডাকিয়াছেন তাহাতে সাহায্যকারী হইলে তাহাও জানান যাইতে পারে। ১২টি অনারট্রিক থাকিয়া ডাকযোগ্য তাস থাকিলে তাহাতে ডাক দেওয়া যাইতে পারে। হস্তে অনারট্রিকের মূল্য অনুযায়ী ডাক দিতে হইবে।

দুইটীর ডাক আরম্ভ হইলে, পার্টনারের হস্তে একটা অনারট্রিকেরও কম থাকিলে প্রথমে ২টা নোট্রাম্প ডাক দেওয়াই যুক্তিযুক্ত। দ্বিতীয় দফায় তাঁহার হস্তের রং ডাকিবার উপযোগী তাস কিম্বা তাসের বিভাগ জানাইতে সমর্থ হইবেন। কিম্বা যাহাতে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলে তাহাতে সাহায্য জানাইতে সমর্থ হইবেন। প্রথমে অনারট্রিকের মাত্রা জানাইয়া দেওয়াই উচিত।

অনারট্রিকের মাত্রা ১২ হইতে ২ পর্য্যন্ত হইলে তিনটা নোট্রাম্প ডাক দেওয়া যাইতে পারে। ইহাতে অবগত হওয়া যাইবে যে হস্তে ডাকযোগ্য তাস নাই। যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতেও সাহায্য নাই। ২২টি অনারট্রিক থাকিলে একবারে ৪টা নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে। একপস্থলে ৪টা নোট্রাম্পের ডাক দেওয়া হইলে প্রয়োজনমত টেক্স সাহেবের অস্তিত্ব যেন না ধরা হয়। (Slam try and Forcing)। যিনি ২টীর ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্তে অন্ততঃ ৫টি অনারট্রিক

বর্তমান এবং পার্টনারের হস্তে ২৫টি অনারট্রিক হইলে একুনে ৭৫টি অনারট্রিক হইল। সুতরাং শ্রামের চেষ্টা করা অযুক্তিযুক্ত নহে।

রংএ সাহায্যকারী হইয়া হস্তে ১+ অনারট্রিক থাকিলে রংএ সাহায্য দেওয়াই যুক্তিযুক্ত। ২টি অনারট্রিক ও গোলাম বড় চারিখানি বা সাহেব বড় তিনখানি রংএর তাস থাকিলে সেই রংএ দুইটি বাড়াইয়া ডাকা যাইতে পারে। অল্প রংএ চিক থাকিলে ১৫টি অনারট্রিক লইয়া দুইটি বাড়াইয়া ডাকা যায়। শক্তিপ্রদর্শন উভয় হস্তেই হইতে পারে। ডাক আরম্ভ করিবার পর পার্টনার শক্তি প্রদর্শক ডাক দিলে তাহার উত্তরে হস্তে ডাকযোগ্য অল্প তাসে ডাকা যাইতে পারে, কিম্বা পূর্বের ডাকের তাস পুনরায় ডাকযোগ্য হইলে তাহাও ডাকা যাইতে পারে অথবা পার্টনারের ডাকে সাহায্যকারী হইলে সাহায্য (Support) জানাইতে পারা যায়। সর্বনিম্ন সংখ্যক অনার থাকিলে নোট্রাম্প বলাই যুক্তিযুক্ত।

নবম পরিচ্ছেদ

স্তব্ধকারী ডাক (Highbid and Pre-emptive Bids)

কোন ডাক আরম্ভ করিতে হইলে পরীক্ষা করিতে হয় হস্তের আক্রমণও প্রতিরোধ শক্তি আছে কি না? এই দুইটী শক্তি থাকিলে যে কোন একটা ডাক আরম্ভ করা হইয়া থাকে। কিন্তু এমন হস্তও হইতে পারে যাহাতে প্রতিরোধ শক্তি নাই কিন্তু আক্রমণ শক্তি যথেষ্ট আছে। এইরূপ তাসে কখনও ১টীর ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে না। একবারে তিনটী কিসা চারিটার ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। এরূপ ডাকের আবশ্যকতা ও উপকারিতা এই যে হঠাৎ এইরূপ ডাক হইলে বিপক্ষ নিজেদের তাস মিলাইবার সুবিধা পায় না, এবং পরস্পরের ডাকের দ্বারা তাস জানিয়া লইতে সমর্থ হয় না; আবার হস্ত সেরূপ শক্তিশালী না হইলে উচ্চ ডাকের উপর ডাক দিতেও সাহসী হয় না। সুতরাং এরূপ ডাক কিরূপ ফলপ্রদ ও কার্যকরী তাহা সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে। তিন কিসা চারিটার ডাক দেওয়াকেই স্তব্ধকারী ডাক বলা হয়।

কোন একটা রংএর তাস পর্যাপ্ত ও শ্রেণীবদ্ধভাবে থাকিলে ননভালনারেবল অবস্থায় দুই হইতে তিনটী অনারট্রিক লইয়া একবারে ৩টীর ডাক দেওয়া চলে এবং ভালনারেবল অবস্থায় ৩ হইতে ৩২টী অনারট্রিকের প্রয়োজন হয়; প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা ৮টী। রংএর এমন তাস হওয়া চাই যাহার সকলগুলি দ্বারা পিঠ পাওয়া যাইবে। কিসা মাত্র ১টী পিঠ বিপক্ষ লইতে পারিবে।

(১) ♠ A ×
♥ Q ×
♦ × ×
♣ A K J 10 × × ×

একবারে ৩টি চিড়িতন

(২) ♠ A K Q × × ×
♥ J ×
♦ K Q ×
♣ ×

তিনটি ইন্সবন একবারে

নিম্নশ্রেণীর তাসে অনার সংযুক্ত শ্রেণীবদ্ধ প্রচুর তাস থাকিলে (Long and Solid) ৩টির ডাক দেওয়া চলে অথ তাসে বিবি কি গোলাম এইরূপ হইলে চলিতে পারে। ইহার তাৎপর্য এই যে পার্টনার স্তুবিধা হইলে তিনটি নোট্রাম্পে গেম ডাকিয়া লইতে পারেন। উচ্চশ্রেণীর (Major Suit) তাসে এইরূপ ডাক দেওয়া হইলে অথ তাসের ১টি অনারট্রিকের আবশ্যকতা হইয়া থাকে।

নিম্নশ্রেণীর তাসে (Minor Suit) একবারে ৪টির ডাক দিতে হইলে ৯টি প্লেয়িংট্রিকের আবশ্যকতা হইয়া থাকে। এবং উচ্চশ্রেণীর তাসে (Major Suit) ৮টি প্লেয়িংট্রিকের প্রয়োজন হয় (Pre-emptive bids) এইরূপ ডাককে প্রিমেম্পটিভ বিড বলা হয়।

একবারে ৪টির ডাক উচ্চশ্রেণীর তাসে—

(১) ♠ × ×
♥ A Q J 10 × × × ×
♦ ×
♣ A ×

৪বারে ৪টি হরোতন ডাক দেওয়া যাইতে পারে

উত্তর

দক্ষিণ

(২) ♠ Q × ×
♥ K ×
♦ A K Q J × × × ×
♣ nil

♠ nil
♥ Q × × ×
♦ × × ×
♣ J × × × × ×

একবারে ৪টি রুইতন

৫টি রুইতন ; ইন্সবন চিক ও

(৯টি প্লেয়িংট্রিকে)

তিনখানি ক্ষুদ্র ২ রং থাকায়

এইরূপ ডাক দেওয়া হইলে পার্টনারের মনে করা উচিত যে প্রতিরোধ হিসাবে কোন শক্তিই নাই। এবং ননভালনারেবল অবস্থায় ওটা পিঠ ধরিয়া ঐরূপ ডাক দেওয়া হইয়াছে উহার অতিরিক্ত পিঠ লইবার শক্তি থাকিলে তদনুযায়ী ইতিকর্তব্যতা স্থির করিবেন। হস্তে তিনখানি ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র রংএর তাস থাকিয়া অল্প রংএ চিক (Void) কিম্বা ১খানি থাকিলে (Singleton) প্রয়োজনমত ডাক বাড়াইতে পারেন। প্রিয়েম্পটিভ ডাকের পর বিপক্ষ কিছু ডাক দিলে পার্টনার যেন নিজের শক্তি অনুসারে ডবল দেন। তাঁহার বিবেচনা করা উচিত যে যিনি স্তব্ধকারী ডাক দিয়াছেন তাঁহার প্রতিরোধ শক্তি নাই এবং যে রংএ ডাক দেওয়া হইয়াছে তাহাতে পিঠ নাও পাওয়া যাইতে পারে। কারণ বিপক্ষ সেই রংএ চিক (Void) লইবার সম্ভাবনা।

দশম পরিচ্ছেদ

প্রতিরোধক ডাক (Defensive Bids)

সমরক্ষেত্রে বোদ্ধাদিগের দুইটি নীতি অবলম্বন করিয়া চলিতে হয় । একটা আক্রমণ (Attack) অপরটা বাধা প্রদান বা প্রতিরোধ (Defence) । দুর্বল হস্তে আক্রমণ করা যেরূপ সমীচীন নহে, সেইরূপ সবল হস্তে নিষ্ক্রিয়ভাবে বসিয়া থাকাও যুক্তিসিদ্ধ নহে । শক্তি অনুযায়ী ক্ষেত্র বিশেষে আক্রমণ ও প্রতিরোধ এই দুইটি নীতির আশ্রয়ে বিপক্ষের সহিত সংগ্রামে প্রবৃত্ত হইতে হয় এবং শক্তি অনুযায়ী ফললাভে সমর্থ হওয়া যায় । ব্রিজ খেলাতেও সমরক্ষেত্রে সৈন্য পরিচালনার ন্যায় এই দুইটি নীতির আশ্রয়ে কৃতকার্যের অনুসন্ধান করিতে হয় ।

একটা ডাক আরম্ভ হইলেই আক্রমণের উদ্যোগপূর্ব আরম্ভ হইল । যিনি ডাক আরম্ভ করিলেন তাঁহার বাম পার্শ্বে উপবিষ্ট ব্যক্তি বিপক্ষ হইলেন ; তাঁহাকে প্রতিরোধ করিতে হইবে । হস্তে কিরূপ তাস থাকিলে তিনি প্রতিরোধ করিতে পারেন এবং কি ভাবে প্রতিরোধ করিবেন তাহাই এই অধ্যায়ে বর্ণিত হইতেছে ।

হস্তে ১২টি অনারট্রিকের কম থাকিলে তাঁহার কিছুই ডাক দেওয়া চলে না । ট্রিকশূন্য হস্ত লইয়া উড়িবার উদ্যোগ করিলে বিশেষ ক্ষতিগ্রস্ত হইবার সম্ভাবনা । অপর পক্ষ যদি ডাকিয়া লন মঙ্গল । নচেৎ পার্টনারের হস্তে কিছু না থাকিলে এবং অপরপক্ষ ডবল দিলেই এই একটাবারের ক্ষতির পরিমাণ এত বেশী হইবে যে বহুবার কৃতকার্যের সহিত খেলিয়াও তাহা পূরণ করা যাইবে না । দুইটি রংএ বিক্ষিপ্ত ১২ হইতে ৩টি অনারট্রিক থাকিয়া রং করিবার উপযুক্ত তাস থাকিলে তাহা ডাকা যাইতে পারে ।

ডাকযোগ্য তাস না থাকিলে যে রংএ ডাক আরম্ভ হইয়াছে তাহার একটি আটক (Check) থাকিয়া উপযুক্ত অনারট্রিক থাকিলে ১টা নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে।

ধরা বাউক প্রথম হস্তে ডাক আরম্ভ হইয়াছে একটি ইঙ্কাবন দ্বিতীয় হস্তের তাস নিজের দৃষ্টান্ত অনুযায়ী—

(১)	♠ × ×	(২)	♠ K ×
	♥ K × × ×		△ Q × × ×
	◇ A Q J × ×		◇ A J × ×
	♣ J ×		♣ Q × ×
	২টা রুইতন		১টা নোট্রাম্প

প্রথম দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস হইলে একটি ইঙ্কাবন ডাকের পর ২টা রুইতন বলা যাইতে পারে এবং দ্বিতীয় দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস হইলে ১টা নোট্রাম্প বলাই যুক্তিসিদ্ধ।

অল্প অনারট্রিক লইয়া নিম্ন ডাকে প্রতিরোধক ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। পার্টনারের সাহায্য থাকিলে শক্তি অনুযায়ী ডাক বর্দ্ধিত করা যাইতে পারে। নচেৎ নহে। এই প্রসঙ্গে উল্লেখ করা যাইতে পারে যে ভালনারেবল বা ননভালনারেবল অবস্থা অনুসারে বিবেচনা করিয়া ডাক দেওয়াই যুক্তিযুক্ত। ননভালনারেবল অবস্থায় ৪টা প্লেয়িংট্রিক ও ১২টা অনারট্রিক লইয়া ডাকযোগ্য পাঁচ তাসে রং ডাকা যাইতে পারে এবং ভালনারেবল অবস্থায় ৫টা প্লেয়িংট্রিক এবং ১২ + অনারট্রিক লইয়া ডাকযোগ্য পাঁচ তাসে রং ডাকিতে পারা যায়। প্রয়োজনানুসারে একটি বাড়াইয়া ডাকিতে হইলে (Jump Overcall) ননভালনারেবল অবস্থায় ৩টা অনারট্রিক এবং ছয়টা প্লেয়িংট্রিক এবং ভালনারেবল অবস্থায় ৩টা অনারট্রিক ও ৭টা প্লেয়িংট্রিক লইয়া ডাক দিতে হয়।

ডাক আরম্ভ হইবার পর দ্বিতীয় হস্ত কোন

প্রতিরোধক ডাক দিতে সমর্থ না হইলে চতুর্থ হস্ত বিশেষতঃ ভালনারেবল অবস্থায় ১½টী অনারট্রিক লইয়া যেন প্রতিরোধক ডাক না দেন। এবং প্রথম ও দ্বিতীয় হস্ত কিছু না ডাকিতে সমর্থ হওয়ার পর; তৃতীয় হস্ত ভালনারেবল অবস্থায় ডাক ধরিলে চতুর্থ হস্ত যেন ১½টী অনারট্রিক লইয়া ডাক না ধরেন। এক্ষণ হস্তে চতুর্থ হস্ত ডাক ধরিলে গভীর পক্ষে নিমজ্জিত হইবার সম্ভাবনাই অধিক। এবং পার্টনার যখন ডাক দিতে সমর্থ হন নাই তখন উদ্ধারের আশাও ক্ষীণ।

সময়ে সময়ে ভাল তাস লইয়া না ডাকিলে অপরপক্ষ ডাকের পর ডাক দিতে উৎসাহিত হয়। এবং উচ্চ ডাকে পৌছিলে ডবল দিয়া লাভবান হওয়া যায়। কিন্তু যদি অপরপক্ষ নিম্ন ডাকে ছাড়িয়া দেন তাহা হইলে সমূহ ক্ষতির সম্ভাবনা। অপর পক্ষকে ফাঁদে ফেলিবার ইহা প্রকটী নীতি বটে, কিন্তু নিজেদের ঠকিবার সম্ভাবনাও কম নহে। সুতরাং অবস্থা বিবেচনা করিয়া কার্য্য করাই যুক্তিযুক্ত। হস্তে ভাল তাস না থাকিলে ডাক দেওয়া যেরূপ যুক্তিসিদ্ধ নহে সেইরূপ ভাল তাস লইয়া অপর পক্ষকে ক্ষতিগ্রস্ত করিবার আশায় চূপচাপ বসিয়া থাকাও অযুক্তিযুক্ত।

ডবল (Double)

হস্তে তিনটী বা তদূর্দ্ধ অনারট্রিক থাকিলে কোন ডাক না দিয়া ডবল (Double) দেওয়াই যুক্তিসিদ্ধ। ইহাতে ডাক নিম্নস্তরে থাকিয়া যায়। পরন্তু পার্টনারের সহিত কোন তাসে মিলিবে তাহা জানা নাই। পার্টনারের যদি নিম্নশ্রেণীর তাস ভাল থাকে তাহাতে ডাক দিতে হইলে ডাক উচ্চস্তরে উঠিয়া যাইবে। ধরা যাউক প্রথম হস্তে ডাক দিলেন ১টী ইম্বাবন; দ্বিতীয় হস্তে হরোতনে ডাকযোগ্য তাস আছে ও ৩টী অনারট্রিক

আছে। যদি হরোতনে ডাক দেওয়া হয় তাহা হইলে ২টা হরোতন বলিতে হইবে। এবং পার্টনারকে চিড়িতনে ডাক দিতে হইলে ৩টা চিড়িতন বলিতে হইবে প্রথম দফাতেই ডাক তিনে উঠিয়া যাইবে। কিন্তু দ্বিতীয় হস্ত ডবল দিলে চতুর্থ হস্ত ২টা চিড়িতন বলিতে পারিবেন এবং দ্বিতীয় দফায় ২টা হরোতনেই ডাক থাকিয়া যাইবে। সুতরাং প্রথমে হরোতন না ডাকিয়া ডবল দেওয়াই যুক্তিসিদ্ধ; এ ডবল ডাউন লইবার আশায় নহে।

Vanderbilt Cup Tournament 1933.

	♠ A 7 3 2	১টা ইঙ্কাবন
	♥ 8 7 4	
	♦ J 7 2	
	♣ A K 4	
♠ 9 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block; text-align: center;"><p>উঃ</p><p>পঃ পুঃ</p><p>দঃ</p></div>	♠ J 10 ডবল
♥ 6 2		♥ A K Q J 10 9 3
♦ K Q 8 6 5 4 3		♦ A 9
♣ Q 2.		♣ 10 2
	♠ K Q 8 9 4	
	♥ 6	
	♦ 10	
	♣ J 8 7 6 5 3	

উত্তর হইতে ডাক হইল ১টা ইঙ্কাবন। পূর্ব—২টা হরোতন না ডাকিয়া ডবল দেওয়াই যুক্তিযুক্ত। এইরূপ ডাক দিয়া পার্টনারকে অবগত করান হইল “পার্টনার আমি আক্রমণ করিতে উদ্ভূত আমার হস্তে তিনটি অনারট্রিক এবং ডাকযোগ্য তাসও বর্তমান, আপনার হস্ত কিরূপ তাহা জানাইলে অগ্রসর হইতে পারি।”

এইরূপ ডবলকে ডাক ধরিবার ইঙ্গিত জ্ঞাপক ডবল বলা হইয়া থাকে ডাউন লইবার আশায় নহে (Informatory Double)। তিন রংএ বিক্ষিপ্ত তিনটী অনারট্রিক অথবা দুইটী রংএ বিভক্ত তিনটী অনারট্রিক এবং রং ডাকিবার উপযোগী, বাহাতে অন্ততঃ ৪টী পিঠ পাওয়া যাইতে পারে, এইরূপ তাস লইয়া কোন ডাকের উপর ডবল দেওয়া চলে। বাহাতে ডবল দেওয়া হইয়াছে সেই রংএর কোন অস্তিত্ব নাও থাকিতে পারে। একটী নোট্রাম্পে ডবল দিতে হইলে ৪টী অনারট্রিক ৪ খানি হরোতন ও ৪ খানি ইস্কাবনের তাস হাতে থাকা চাই।

পার্টনার এই ডাক ছাড়িতে পারেন না। হস্তে কিছুই না থাকিলেও ডাকটী সচল রাখিতে হইবে। তবে মধ্যে যদি ডাক হইয়া যায় তাহা হইলে তিনি ডাক দিবার কর্তব্য হইতে অব্যাহতি পাইলেন; নচেৎ কোন অবস্থাতেই তিনি ছাড়িতে পারেন না।

♠ Q 10 ×

♥ × × × ×

♦ nil

♣ Q J 10 9 8 7

♠ J × × × × ×

♥ J × ×

♦ Q 10 × ×

♣ nil

উঃ	
পঃ	পুঃ
দঃ	

♠ K ×

♥ K 10 ×

♦ × × ×

♣ A K × × ×

♠ A ×

♥ A Q ×

♦ A K J × × ×

♣ × ×

পূর্ব	দক্ষিণ	পশ্চিম	উত্তর
চিড়িতন ১টা	ডবল	পাশ	পাশ
	(Informatory)		(Penalty)

রিডবল

(S. O. S.)

এইরূপ রিডবল হইবার পর দক্ষিণ ছাড়িয়া দিলে পশ্চিম ১টা ইক্কাবন ডাক দিবেন। দক্ষিণ ডাক দিলে পশ্চিমের ডাকিবার আবশ্যক নাই।

তাঁহার হস্ত যত বেশী দুর্বল হইবে ততই তাঁহার ডাক দিবার আবশ্যকতা বাড়িয়া যাইবে। তবে তাঁহার হস্ত ভাল হইলে এবং যে রংএর উপর ডবল করা হইয়াছে তাহাতে ৪।৫টা পিঠ লইতে সমর্থ হইলে ডাক ছাড়িতে পারেন ; ইহা পেনাল্টি ডবল হইল। চতুর্থ ব্যক্তি এইরূপে ছাড়িবার পর যিনি প্রথমে ডাকিয়াছেন, অর্থাৎ ১ম হস্ত যদি বোঝেন যে যে ডাকটি দেওয়া হইয়াছে তাহাতে বিশেষ ক্ষতি হইবার সম্ভাবনা তাহা হইলে **রিডবল বলিয়া** পার্টনারকে অগ্রডাক দিতে আহ্বান করিবেন (S. O. S. Redouble) Help. (Save our Souls—ঈশ্বরের বিপদজ্ঞাপক ইঙ্গিত)।

প্রথম হস্তের ডাকের পর দ্বিতীয় হস্ত ডবল দিলে তৃতীয় হস্ত যদি কোন ডাক দেয় তাহা হইলে চতুর্থ হস্তে কিছু না থাকিলে ডাক দেওয়ার কর্তব্য হইতে অব্যাহতি হইয়া থাকে। কিন্তু তৃতীয় হস্তে ডাক দিবার পর চতুর্থ হস্ত যদি কোন ডাক দেন তাহা হইলে তাঁহার হস্ত শক্তিশূন্য ধরা হইবে না। পরন্তু হস্তের শক্তি আছে ধরিয়া লওয়া হইবে। তৃতীয় হস্ত ডাক না দিলে এবং হস্তে অন্যর শক্তি কিছু না থাকিলে চতুর্থ হস্ত নিম্ন লিখিত অনুসারে ডাক দিবেন।

(১) যে রংএর তাস সংখ্যায় অধিক।

- (২) উচ্চশ্রেণীর গোলামবড় চারি তাसे নিম্নশ্রেণীর পাঁচ তাস অপেক্ষা ভাল।
- (৩) নিম্নশ্রেণীর ৬ তাसे উচ্চশ্রেণীর ৪ তাস অপেক্ষা ভাল।
- (৪) তাহাও না হইলে সর্বাপেক্ষা নিম্নশ্রেণীর তাসে।
- (৫) ১+ অনারটিক থাকিলে ১টা নোট্রাম্প।
- (৬) নোট্রাম্প অপেক্ষা উচ্চশ্রেণীর তাসেই ডাক দেওয়া ভাল।
- (৭) যে রং ডাকা হইয়াছে তাহার একটা আটক (check) থাকিলে এবং হস্ত অপেক্ষাকৃত ভাল হইলে ২টা নোট্রাম্প।
- (৮) হস্তে ২ইটা অনারটিক থাকিলে প্রয়োজনাতিরিক্ত একটা ডাক বাড়াইয়া ডাক দেওয়াই কর্তব্য।

রিডবল (Redouble)

দ্বিতীয় হস্ত ডবল করিবার পর তৃতীয় হস্তে ২ হইতে ২ইটা অনারটিক থাকিলে **রিডবল** করাই যুক্তিযুক্ত। যদি ১+ কিম্বা ২+ অনারটিক থাকিয়া ডাকযোগ্য তাস থাকে তৎক্ষণাৎ তাহা ডাকিয়া দেওয়া কর্তব্য। তৃতীয় হস্ত উক্তরূপ রিডবল করিলে তাঁহার হস্তে ট্রিকের পরিমাণই বুঝাইবে; যে রংএ ডবল হইয়াছে তাহার অন্তিম নাও থাকিতে পারে। প্রতিপক্ষ কিছু ডাক দিলে পার্টনার হস্তে ট্রিকের সংখ্যা অবগত হইয়া ইতিকর্তব্যতা স্থির করিতে পারিবেন। ডবলও দিতে পারেন, অন্য ডাকও ধরিতে পারেন। এই রিডবল সঙ্কেত মাত্র। রিডবল করিতে অসমর্থ হইয়া রংএর পর্যাপ্ত সাহায্য থাকিলে এবং অন্য রংএ চিক্ থাকিলে সময়ে সময়ে পার্টনারের ডাকে সাহায্য জানাইয়া উচ্চ ডাক বাড়ান হইয়া থাকে। অন্য ডাক বন্ধ করিবার উদ্দেশ্যেই এইরূপ ডাক দেওয়া হয়।

এইরূপ রিডবল হওয়ার পর ডবলারের পার্টনারের পূর্বের মতই কর্তব্য রহিল। পূর্ব নির্দেশ অনুসারে বাহা হয় একটা ডাক দিবেন। তাঁহার

হস্ত বত বেশী দুর্বল হইবে ডাক দিবার আবশ্যকতা তত বাড়িয়া যাইবে।
রিডবল দেওয়ায় পার্টনার স্বেবোগ পাইয়াছেন এই অজুহাতে যেন ডাক
ছাড়িয়া দেওয়া না হয়।

	♠ K J × × ×	
	♥ ×	
	♦ A K × ×	
	♣ × × ×	
♠ × × × × ×		♠ A
♥ Q J ×		♥ A K × × ×
♦ J × ×		♦ Q ×
♣ × ×		♣ Q J × × ×
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> উঃ পঃ পুঃ দঃ </div>	
	♠ Q ×	
	♥ × × × ×	
	♦ × × × ×	
	♣ A K ×	

১ম দফা	২য় দফা	৩য় দফা
উত্তর—১টা ইঞ্চাবন	কুইতন ২টা	পাশ
পূর্ব—ডবল	হরোতন ২টা	পাশ
দক্ষিণ—রিডবল	কুইতন ৩টা	পাশ
পশ্চিম—১টা নোট্রাম্প	পাশ	

পেনাল্টি ডবল (Penalty Double)

উপরে যে সমুদয় ডবলের কথা বলা হইল তাহা ইনফরমেটরি ডবল
সম্বন্ধেই। আর একরূপ ডবল আছে যাহাতে বিপক্ষের নিকট হইতে
শাস্তিস্বরূপ পয়েন্ট আদায় করা হয়, সেগুলিকে পেনাল্টি ডবল
বলা হয়।

কোন কোন ক্ষেত্রে ডবলারের পার্টনার পেনাল্টি বলিয়া ছাড়িয়া দিবেন তাহার তালিকা নিম্নে দেওয়া গেল ।

- (১) ডবলারের পার্টনার ডাক দিবার পর যদি ডবল দেওয়া হয় ।
- (২) দুইটি নোট্রাস্পকে ডবল করা হইলে ।
- (৩) তিনটির পর যে কোন ডাকে ডবল দিলে ।
- (৪) পার্টনার মুখ না খুলিলেও দ্বিতীয় কিস্তি পরবর্তী দফায় ডবল দিলে ।
- (৫) একটি নোট্রাস্প ডাক দিবার পর বিপক্ষের কোন ডাকে ডবল দিলে ।
- (৬) প্রথমে ২টির ডাক আরম্ভ করার পর বিপক্ষের কোন ডাকে ডবল দিলে ।

ডবলার হিসাব করিয়া দেখিবেন তাঁহার হস্তের তাসের দ্বারা কয়টি পিঠ পাওয়া যাইবে । এবং পার্টনারই বা কয়টি পিঠ লইতে পারেন । নিজের ও পার্টনারের পিঠ সমূহ একত্র করিয়া ১৩ হইতে বাদ দিয়া যদি দেখেন যে বিপক্ষ বাহা চুক্তি করিয়াছেন তাহা হইতে দুইটি পিঠ কম পাইবেন সেক্ষেত্রে পেনাল্টি ডবল দিতে পারেন । ধরা যাউক ডবলারের হস্তে ৪টি পিঠ পাওয়া যাইবে । পার্টনারের হস্তে ২টি পিঠ । একত্রে হইল ৬টি । ১৩ হইতে ৬ বাদ দিলে ৭টি পিঠ বিপক্ষ পাইবে । বিপক্ষ যদি ৩টির ডাক দিয়া থাকেন তাহা হইলে ডাউন হইবে **দুইটি** ! এক্ষেত্রে ডবল দেওয়া চলে ।

মনে রাখা উচিত এ খেলা পয়েন্টের খেলা । যাহাতে বেশী পয়েন্ট পাওয়া যাইবে তাহাই করা কর্তব্য । যদি গেম করিয়া বেশী পয়েন্ট পাওয়া যায় তবে ডবল দেওয়া অপেক্ষা গেম ডাকিয়া লওয়াই কর্তব্য । এই সব ক্ষেত্রেই চাতুর্য ও বুদ্ধিবৃত্তির প্রাথর্ঘ্যের প্রয়োজনীয়তা হইয়া থাকে । সূচতুর ও বিচক্ষণ খেলোয়াড় এইরূপে দুই একটি ডাউন দিয়া বিপক্ষকে গেম এমন কি প্লাম পর্যন্ত করিতে দেন না ।

নোট্রাম্পে পেনালটি ডবল রাখিতে হইলে বিচার করিয়া দেখিতে হইবে ডবলার ও পার্টনারের মিলিত হস্তে অন্ততঃ ৫টি অনারটিক আছে কি না? যদি থাকে তাহা হইলে ১টি নোট্রাম্পের ডাকে বিপক্ষের ২টি ডাউন হইবে। কিন্তু যদি বিপক্ষের কোন একটি রংএ প্রচুর অর্থাৎ ৬৭ খানি তাস থাকে এবং ডবলার যদি আটক করিতে না পারেন তাহা হইলে উপরের নিম্ন কার্য্যকরী হইবে না।

উত্তর	পূর্ব	দক্ষিণ	পশ্চিম
১। হরোতন ১টি	ডবল	পাশ	ডাকিতে হইবে (Double Informatory)
২। ইঙ্কাবন ১টি	হরোতন ২টি	ডবল পেনালটি	(Double penalty)
৩। পাশ	রুইতন ১টি	ইঙ্কাবন ১টি	হরোতন ২টি ডবল (পেনালটি)
৪। নোট্রাম্প ১টি	চিড়িতন ২টি	পাশ	ইঙ্কাবন ২টি ডবল (পেনালটি)
৫। ইঙ্কাবন ২টি	পাশ	নোট্রাম্প ২টি	হরোতন ৩টি ডবল পেনালটি
৬। হরোতন ১টি	পাশ	ইঙ্কাবন ১টি	রুইতন ২টি
	ইঙ্কাবন ২টি	চিড়িতন ৩টি	ইঙ্কাবন ৩টি
			চিড়িতন ৪টি
			ডবল পেনালটি ইত্যাদি—

ডবলারের পার্টনার সাধারণতঃ পেনালটি ডবল ছাড়িয়া দিবেন। কিন্তু যদি দেখেন যে তাঁহার হস্তের তাসের বিভাগ বড়ই অসম (Very unbalanced) এবং যদি দেখেন যে তাঁহার হস্ত বিপক্ষের ডাকের বিরুদ্ধে কাঙ্ক্ষ্যকরী নহে, এবং ডবলারের পূর্বের ডাকে সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে, এবং তাহাতে ক্ষতির আশঙ্কা বিশেষ নাই তাহা হইলে ডবলারের ডাকটীতে সাহায্য জানাইয়া ডাক দেওয়াই কর্তব্য। যদি ইহাও অনুমিত হয় যে তাঁহার পূর্বের ডাক হইতে ডবলার ভ্রমে পতিত হইয়া বিপক্ষে চালিত

হইয়াছেন তাহা হইলেও তিনি পেনালটি ডবল না ছাড়িয়া যুক্তিযুক্ত ডাক দিবেন। পার্টনারের হস্ত ও সবল ও শক্তিসম্পন্ন না হইলে এক হস্তে সকল ক্ষেত্রে ডাউন লওয়া যায় না। স্মুতরাং ডবলারের পার্টনার তাঁহার হস্তের শক্তি, তাসের বিভাগ প্রভৃতি বিষয় বিবেচনা করিয়া পেনালটি ডবল ছাড়িয়া দিবেন।

যাহাতে পয়েন্ট বেশী হইবার সম্ভাবনা সেইমত কার্য্য করা উচিত। যদি তাসে গেম অনুমান করেন, এবং গেম করিতে পারিলে, ডাউনের পয়েন্ট অপেক্ষা অধিক পয়েন্ট পাওয়া যাইবে বলিয়া অনুমিত হয়, তাহা হইলে গেম ডাকিয়া লওয়াই যুক্তিসিদ্ধ। আর যদি এক্রপ অনুমিত হয় গেমের সম্ভাবনা নাই অথচ বিপক্ষের নিকট হইতে ডাউন লইতে সমর্থ হওয়া যাইবে তাহা হইলে পেনালটি ডবল রাখিয়া যাওয়াই কর্তব্য। যদি এক্রপ হয় যে গেম করিয়া যে পয়েন্ট পাওয়া যাইবে, ডাউনের পয়েন্ট তাহা অপেক্ষা অনেক অধিক, তাহা হইলে ডাউন লওয়াই যুক্তিযুক্ত। স্মুতরাং লাভ লোকসানের খতিয়ানে হিসাব দোরস্ত না হইলে ঠকিবার সম্ভাবনা।

এই প্রসঙ্গে উল্লেখ করা যাইতে পারে যে সিঙ্গল, ডুপ্লিকেট, ভাল্‌নারেব্ল, ননভাল্‌নারেব্ল প্রভৃতির অবস্থা ভেদে পয়েন্টের ইতর বিশেষ হইয়া থাকে। স্মুতরাং লাভ লোকসান হিসাব করিবার সময় এসব দিকেও বিশেষভাবে প্রণিধান করিতে হয়। ভাল্‌নারেব্ল অবস্থায় ২টা ডাউন পাইলে ডবলে ৫০০ পয়েন্ট পাওয়া যায়; কিন্তু সিঙ্গল খেলায় যদি এইবারে গেম করিতে পারা যায় তাহা হইলে রাবার মূল্য হইবে ৫০০ এবং ইহার উপর গেম পয়েন্ট আছে। স্মুতরাং গেম থাকিলে ডাউন লইয়া লাভ নাই। তিনটা ডাউন লইতে পারিলে তবে লাভ হইবে। ননভাল্‌নারেব্ল অবস্থায় বেশী ডাউন না পাইলে লাভবান হওয়া যায় না। স্মুতরাং এসব দিকে লক্ষ্য না রাখিলে ক্ষতির সম্ভাবনাই অধিক।

ডবল সম্বন্ধে আর একটি কথা সর্বদা স্মরণ রাখা উচিত যে ডবল

দিলে হাতের অন্যর তাঁসের অবস্থান সম্বন্ধে বিপক্ষ অবগত হইতে সমর্থ হয়। সুতরাং কুন্সী করিয়া (finesse) সাহেব, বিবি প্রভৃতি অন্যর তাগুণি ধরিয়া লইতে সমর্থ হয়। ডবল দিতে হইলে নিশ্চিত পিঠ কতগুলি পাওয়া যাইতে পারে তাহারই উপর ডবল দিতে হয়। সময়ে সময়ে বিপক্ষকে বিপথে চালিত করিবার জন্ত হাতে রং না লইয়াও বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন তাহাতে ডবল দেওয়া হইয়া থাকে। অবশ্য অল্প তাগ ভাল হইলে তবে একরূপ ডবল দেওয়া চলে।

ভূয়া ডাকে ডবল্—অনেক সময় নোট্রাম্প গেম করিবার জন্ত কিম্বা অল্প কোন কারণে ভূয়া ডাক দেওয়া হইয়া থাকে, যে রংএর তাগে ভূয়া ডাক দেওয়া হইয়াছে তাহা ভালরূপ ধরিলে ডবল দিতে হয়। একরূপ ডবলে ৩টি অন্যরট্রিকের প্রয়োজন হয় না, মাত্র সেই রংএর তাগ প্রচুর ও প্রবল হইলেই চলিতে পারে—

♠ x . x . x	উঃ	♠ A.Q.J. x
♥ Q. J. x . x	পঃ পুঃ	♥ x . x
♦ Q. x . x	দঃ	♦ A. x . x
♣ x . x . x		♣ A.Q. x . x
♠ x . x . x		♠ K. x . x
♥ x . x		♥ A. K. x . x
♦ K. x . x . x		♦ J. x . x
♣ K.J. x . x		♣ x . x

পূর্ব হইতে ভূয়া ডাক হইল ১টি হরোতন; দক্ষিণ ২টি হরোতন বলিতে পারেন না, কারণ সেরূপ শক্তিশালী হস্ত নহে। সুতরাং বলিবেন ডবল। পশ্চিম নোট্রাম্প ডাকিলে ও পূর্ব ৩টি নোট্রাম্প ডাকিলে, উত্তর হইতে হরোতন খেলা হইলেই গেম ডাউন করা যাইবে। অল্প ডাক হইলে হরোতনে একবার ডাক দেওয়া যাইতে পারে। তখন পার্টনার বুঝিবেন অল্প হস্তে হরোতনের ডাক ভূয়া।

একাদশ পরিচ্ছেদ

ট্রিকের প্রকৃতস্বরূপ এবং দুই হস্তের যুক্ত মূল্য ও সচল ডাক

(True Significance of tricks, Plastic Valuation &
Partnership bidding)

পূর্বে ট্রিকের সম্বন্ধে আলোচনা করা হইয়াছে এবং অন্যর ও প্রেমিং-ট্রিক কি তাহাও বলা হইয়াছে। ট্রিক শব্দের অর্থ পিঠ। টেকা সাহেব প্রভৃতি অন্যর তাসগুলি দ্বারা পিঠ লইতে পারা যায়। আবার টেকা সাহেব প্রভৃতি শীর্ষস্থানীয় তাসসমূহ বাহির হইয়া গেলে ছরি তিরি প্রভৃতি ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হওয়ার সেগুলি দ্বারা পিঠ লইতে পারা যায়। অন্যর তাসগুলি দ্বারা অগ্রে পিঠ লইতে পারা যায়। ক্ষুদ্র তাসগুলি ভবিষ্যতে পিঠ লইবার সহায়তা করে। অন্যর তাসগুলির আক্রমণ ও প্রতিরোধ দুই শক্তিই বিদ্যমান। কিন্তু ক্ষুদ্র তাসগুলির সেরূপ শক্তি নাই। অন্যর তাসের সহিত মিলিত হইয়া তাহাদের শক্তি বৃদ্ধি পায়। আবার ক্ষুদ্র তাসের সংযোগ ব্যতিরেকে অন্যর তাসেরও শক্তি থাকে না। সাহেব একক থাকিলে এবং বিপক্ষের হস্তে সেই রংএর টেকা থাকিলে সাহেবের কোন মূল্যই নাই। বিবি গোলাম একত্রে থাকিয়া ক্ষুদ্র তাসের সহিত সংযুক্ত না থাকিলে এবং বিপক্ষের হস্তে সেই রংএর টেকা ও সাহেব থাকিলে বিবি গোলামের পিঠ পাওয়া যায় না। সুতরাং অন্যর তাসের সহিত ক্ষুদ্র তাস মিলিত হইয়া তাসের ও হস্তের শক্তি বৃদ্ধি

করে এবং পিঠ লইবার সহায়তা করে। অনারটিকগুলি পরস্পরের হস্তে প্রবেশের সাহায্য করে এবং গমনাগমনের সুবিধা করিয়া দেয়। এবং প্রথম বা দ্বিতীয়দফায় বিপক্ষের আক্রমণে বাধা দিতে সমর্থ হয়। কিন্তু কেবল অনার তাসের দ্বারা কয়টি পিঠ লইতে পারা যায়? অনার তাসের সহিত ক্ষুদ্র তাসের সংযোগ থাকিলে পিঠের সংখ্যা বর্দ্ধিত হয়। রণজয় করিতে হইলে সেনাপতির অধিনায়কত্বে সাধারণ সৈন্তের অস্তিত্ব ও প্রাচুর্য্য থাকার প্রয়োজন। সেইরূপ গেম ও প্লাম করিতে হইলে অনার টিক সম্বলিত ক্ষুদ্র তাসেরও আবশ্যকতা আছে। সেনাপতি থাকিলেই যুদ্ধ জয় হয় না। সাধারণ সৈন্তের অভাব হইলে পরাক্রমশালী যোদ্ধাও রণজয়ে অকৃতকার্য্য হয়। পরাক্রমশালী যোদ্ধা নেপোলি়ান বোনাপার্টকে এই সাধারণ সৈন্তের অভাবে পরাজিত হইতে হইয়াছিল। সেনাপতি গ্রাউটি যদি পাঁচ মিনিট পূর্বে সৈন্ত লইয়া উপস্থিত হইতে পারিতেন তাহা হইলে ওয়াটারলু যুদ্ধের ফল অন্তরূপ হইত। সুতরাং স্পষ্টই প্রতীয়মান হইতেছে যে অনার তাসের সহিত ক্ষুদ্র তাসের সংযোগ দ্বারা হস্তের শক্তি বর্দ্ধিত হয়। এবং এই ক্ষুদ্র তাসের সংখ্যাধিক্য হইলে পিঠ লইবার ক্ষমতাও বাড়িয়া যায়।

এক হস্তে সংযোগদ্বারা যেরূপ তাসের মূল্য বর্দ্ধিত হয় সেইরূপ দুই হস্তের সংযোগে তাসের মূল্য আরও বর্দ্ধিত হয়। এক হস্তে তেরখানি তাসের যে শক্তি দুই হস্তের ছাব্বিশ খানি তাসের মিলিত শক্তি তাহা তপেক্ষা অনেক অধিক। অবশ্য মিলিত হইলে তবে, ন৫৭ নহে। এক হস্তের রুইতনের সাহেব দশ লইয়া ৪ খানি তাসে মূল্য হইবে একটা পিঠ; পার্টনারের হস্তে ঐ রুইতনের বিবি গোলাম লইয়া ৪খানি তাস থাকিলে ইহার মূল্যও ১টা পিঠ, কিন্তু দুই হস্তের যুক্ত মূল্য তিনটা পিঠ। টেকাটা বাহির হইয়া গেলেই রুইতনে সমুদয় পিঠ পাওয়া যাইবে। ডাকের মধ্য দিয়া এইগুলি জানিয়া লইতে হয়।

ডাক আরম্ভ করিবার সময় প্রথমতঃ নিজ হস্তে কয়টি পিঠ নিশ্চিত পাওয়া যাইবে তাহা গণনা করিয়া, কয়টি পিঠ পাওয়ার সম্ভাবনা আছে তাহাও গণিয়া দেখিবেন। এবং বিপক্ষকে কোন্ কোন্ তাসে পিঠ দিতে হইবে তাহাও গণিয়া দেখিবেন। এইরূপে ৪ হইতে পাঁচটি পিঠ লইবার শক্তি থাকিলে রং ডাকিবার উপযোগী তাসে রং ডাকিবেন কিম্বা নোট্রাম্প ডাকিবেন।

যিনি ডাক দিয়াছেন তাঁহার পার্টনার চিন্তা করিয়া দেখিবেন কিরূপ তাস লইয়া ডাক আরম্ভ হইয়াছে। এবং নিজের তেরখানি তাস পার্টনারের তেরখানি তাসের সহিত মিলিত হইয়া কিরূপ আকার ধারণ করে তাহাও মানসপটে চিত্রিত করিয়া লইবেন। এবং তাসের বিভাগ কিরূপ হইতে পারে তাহাও কল্পনা করিয়া লইবেন।

এইরূপে তাঁহার হস্তের তাস হইতে কতগুলি পিঠ পাওয়া যাইতে পারে তাহা স্থির করিয়া শক্তি অনুযায়ী ডাক দিবেন, পার্টনারও বিপক্ষের ডাক হইতে এক্ষণে নিজের হস্তে ও পার্টনারের হস্তে কোন্ কোন্ তাসে পিঠ পাওয়া যাইবে এবং কোন্ কোন্ তাসে পিঠ পাওয়া যাইবে না দেখিয়া লইবেন। এইরূপে নিশ্চিত ও সম্ভাব্য পিঠ একত্র করিয়া যতগুলি পিঠ লইতে সমর্থ হওয়া যাইবে সেই অনুসারে চুক্তি করিতে হইবে। মনে রাখা উচিত পার্টনারের ডাক, বিপক্ষের ডাক, ডবল প্রভৃতি দ্বারা নিজের কল্পিত পিঠের সংখ্যার ভ্রাস বৃদ্ধি হইতে পারে।

উপরে যে সম্ভাব্য পিঠের কথা বলা হইল তাহা এইরূপ। মনে করা যাউক তিন তাসে বিবি আছে ; টেকা সাহেব চলিয়া গেলেই, বিবির পিঠ হইতে পারে। ছরি তিরি প্রভৃতি ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি সংখ্যাধিক্য হেতু ফেরাই হইয়া পিঠ লইতে সমর্থ হয় ইহাদিগকেও সম্ভাব্য পিঠ বলা যায়। (Probable tricks)।

রণক্ষেত্রে এক এক পদ অগ্রসর হইতে হইলে যেমন শক্তির আধিক্য থাকার প্রয়োজন সেইরূপ এক একটীর ডাক বাড়াইতে হইলে হস্তে অতিরিক্ত পিঠ লইবার ক্ষমতা থাকা আবশ্যক। হস্তে অনার ও প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা যত বেশী থাকিবে ডাক দিবার ও বাড়াইবার শক্তি সেইহারে বর্দ্ধিত হইবে। নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে দুই হস্তের অনার ও প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা করিয়া কেমন করিয়া গেমে পৌছান যায়

অনারট্রিক পূর্ব	প্লেয়িং	অনার পশ্চিম	প্লেয়িং
২ = ♠ A. K. 7	= ২	+ = ♠ Q. 10. 6	= +
১ = ♥ K. Q. 9. 7	= ১৩	= ♥ 5. 3	
০ = ♦ 5	= ০	২ = ♦ A. K. 8. 3. 2	= ৪
১ + = ♣ A. J. 9. 8. 5	= ৩ +	+ = ♣ Q. 5. 2	= ১
<hr/> ৪ +	<hr/> ৩৩ +	<hr/> ২ +	<hr/> ৫ +

চিড়িতন ১টা

রুইতন ১টা

হরোতন ২টা (forcing)

চিড়িতন ৩টা

নোট্রাম্প ৩টা

পূর্ব—হস্তে চারিটা অনার ট্রিক ও ৬টা প্লেয়িং ট্রিক থাকায় এবং চিড়িতন ডাকযোগ্য তাস হওয়ায় ডাক দিলেন ১টা চিড়িতন

পশ্চিম—একুনে চিন্তা করিয়া দেখিবেন, চিড়িতন তাসে ডাক দেওয়া হইয়াছে। বিবি লইয়া তিন তাস চিড়িতন থাকায় চিড়িতনে সাহায্য দেওয়া ঘাইতে পারে, কিন্তু হস্তে ডাকযোগ্য রুইতনের তাস রহিয়াছে। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্তে অন্ততঃ ৪টা পিঠ পাওয়া ঘাইবে। নিজের হস্তে প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা ৫ হওয়ায়, একুনে অন্ততঃ ৯টা পিঠ লইবার ক্ষমতা হইতেছে। রুইতনে ডাক দিয়া দেখা যাউক রুইতন মেলে কি না? সুতরাং ডাকিলেন ১টা রুইতন।

পূর্ব—অনারট্রিক নিম্নসংখ্যার অধিক অর্থাৎ ২৩টির অধিক হওয়ায়

এবং ডাকযোগ্য অল্প তাস থাকায় এবং প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা ৪এর বেশী হওয়ায় বলিলেন ২টা হরোতন অর্থাৎ অনার ট্রিকের সংখ্যা ৩ই-এর কম নহে।

পশ্চিম—এক্ষণে বুঝিলেন অনার ট্রিকের সংখ্যা ৩ইটা ও নিজের হস্তে ২টা। ৫ইটা অনারে গেম হইবার সম্ভাবনা আছে। চিড়িতন মিলিয়াছে সুতরাং তাহাতেই সাহায্য জানান যাইতে পারে এবং ডাক দিলেন ৩টা চিড়িতন।

পূর্ব—ভাবিলেন চিড়িতন মিলিয়াছে। চিড়িতনে ৪টা পিঠ, ইঙ্কাবেনে ২টা, হরোতনে ১টা, ও রুইতনে ২টা পিঠ পাওয়া যাইলে একনে নয়টা পিঠ হইল; সুতরাং ডাকিলেন ৩টা নোট্রাম্প। কারণ সকল রংএরই বাঁধ রহিয়াছে।

অনারট্রিক	উত্তর	প্লেয়িংট্রিক	অনারট্রিক	দক্ষিণ	প্লেয়িংট্রিক
০	♠	×	১	♠ K. J. ×	১
১	♥	A. Q. 9. 5. 4. = ৩		♥ J. 10. ×	+
২	♦	K. ×. × = ২	১	♦ A. Q. 10. ×. ×	৩
২	♣	A. K. 8. 3. = ২	+	♣ Q. ×	+
<hr/>			<hr/>		<hr/>
৪		৬	২ +		৪ +

প্রথম দফা	দ্বিতীয় দফা	তৃতীয় দফা
উত্তর—হরোতন ১টা	চিড়িতন ৩টা	রুইতন ৪টা
দক্ষিণ—রুইতন ২টা	নোট্রাম্প ৩টা	রুইতন ৫টা

উত্তর—ডাক দিলেন হরোতন ১টা। কারণ হস্তে হরোতনে ডাকযোগ্য তাস এবং অনারট্রিক ও প্লেয়িংট্রিক যথেষ্ট আছে।

দক্ষিণ—রুইতনে ডাকযোগ্য তাস রহিয়াছে অনার ও প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা কম নহে। দুইটা রুইতন অথবা ২টা নোট্রাম্প বলিতে পারেন।

উত্তরের হস্তে অনার ট্রিকের সংখ্যা ৪টা হওয়ায় ও অপর একটা ডাকযোগ্য তাস থাকায় বলিলেন চিড়িতন ৩টা। হস্তের শক্তি জানাইবার জন্য ৪টা চিড়িতনও বলিতে পারিতেন (forcing)।

দক্ষিণ—চিড়িতন সাহায্যকারী নহে ও হরোতন পার্টনার দ্বিতীয়বার ডাকিতে সমর্থ না হওয়ায়, হরোতনেও সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে না ; রুইতনে ও ইঙ্কাবনে বীধ আছে। অপর দুইটি পার্টনার ডাক দিয়াছেন এবং পার্টনারের ডাক হইতে তাঁহার হস্তে অনার ট্রিকের সংখ্যা অন্ততঃ ৩২টি পাওয়া গিয়াছে। পার্টনারের হস্তে ৩২টি ও নিজ হস্তে ২২টি একুনে ৬টি অনারট্রিক স্ততরাং গেম হইবে। তিনটি নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে।

উত্তর—হস্তে ইঙ্কাবনের আটক নাই, রুইতন মিলিয়াছে এবং অনার ট্রিকও ৩২এর বেশী স্ততরাং ডাকিলেন রুইতন ৪টি।

দক্ষিণ—এক্ষণে চিন্তা করিবেন, পার্টনার হরোতন ও চিড়িতন ডাক দিয়াছেন স্ততরাং উক্ত দুই রংএর তাসের বিভাগ ৫—৪ হইলে এবং রুইতনে সাহায্য দেওয়ায় তিনখানি তাস থাকিলে ইঙ্কাবনে মাত্র ১ খানি তাস আছে। স্ততরাং ইঙ্কাবনে বিপক্ষ মাত্র ১টি পিঠ পাইবে। স্ততরাং ৫টি রুইতন অনায়াসে ডাকিতে পারা যায়। স্লামও হইতে পারে, একটা কুন্নীর (finesse) উপর স্লাম আছে।

ডাক দিবার সময়ে এবং ডাক বাড়াইবার সময়ে প্রত্যেক হস্তের অনারট্রিক ও প্লেয়িংট্রিক গণনা করিয়া লইতে হয়। একটা ডাক দেওয়া হইলে পার্টনার চিন্তা করিয়া দেখিবেন যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার নিম্নসংখ্যায় অনারট্রিক কয়টি আছে। সেই ডাকের পুনরুক্তি হইলে কয়টি প্লেয়িংট্রিক হইল। যদি অল্প রংএ ডাক দেওয়া হয় তাহা হইলে অনারট্রিক বাড়িল কয়টি। এবং সেই ডাকে প্লেয়িংট্রিকই বা বাড়িল কয়টি। নিজ হস্তের সহিত মিলাইয়া দেখিলেই কয়টির খেলা হইতে পারে তাহা স্থির করা কঠিন নহে। এবং কোন রংএ বা নোট্রাম্প খেলা ভাল হইবে তাহাও স্থির করা যাইবে। ধীরভাবে একটু চিন্তা করিয়া দেখিলেই প্রকৃত

স্বরূপ সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে। ডাক দিবার সময় প্লেয়িংট্রিক ও অনারট্রিক সঠিকভাবে গণনা করিতে সমর্থ হইলে কখনও ঠকিতে হয় না।

প্লেয়িংট্রিকের অধ্যায়ে বলা হইয়াছে ডামির হস্তের ক্রপের দ্বারা পিঠের সংখ্যা বর্দ্ধিত হয়। কেমন করিয়া পিঠ পাওয়া যায় তাহা নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে।

♠ A. K. J. ×. ×	+	♠ Q. 9. ×. ×	১
♥ K. ×	১	♥ A. 10. ×. ×	১
♦ Q. J. ×	১	♦ A. ×. ×. ×	১
♣ ×. ×. ×		♣ ×	২
২+			৫
			ক্রপমূল্য ২টি

২ং করা হইয়াছে ইন্সবন, ডামির হস্তে চিড়িতন একখানি থাকায় ও ২ং ৪ খানি থাকায় ২টি পিঠ ক্রপের দ্বারা পাওয়া যাইবে।

সময়ে সময়ে এইরূপ হইয়া থাকে যে বাহাতে ক্রপ হইবে মনে করিয়া ক্রপমূল্য ধরা হইল, তাহাতে ক্রপ করিবার আবশ্যকতা নাই। সুতরাং যদি ক্রপমূল্য ধরিয়া পিঠ গণনা করা হয় তাহা হইলে একই পিঠ দুইবার গণনা করা হইল (Duplication of values) যথা—

♠ A. J. 9. ×. ×	♠ Q. 10. ×. ×	
♥ A. K	♥ nil	ক্রপমূল্য নাই ক্রপমূল্য
♦ ×. ×. ×	♦ ×. ×. ×. ×	ধরিলে প্লেয়িং ট্রিক
♣ K ×. ×	♣ A. Q. ×. ×. ×	দুইবার ধরা হইবে।
ইন্সবন ১টি	চিড়িতন ২টি	
চিড়িতন ৩টি	ইন্সবন ৩টি	
ইন্সবন ৪টি		

পরস্পরের ডাক হইতে ধরিয়া লইতে হয় ক্রপমূল্য আছে কি না।
এবং সাধারণতঃ ক্রপমূল্য ধরিয়াই প্লেসিংট্রিক গণনা করা হইয়া থাকে।

এইরূপে পরস্পরের ডাক হইতে অনারট্রিক মূল্য ও প্লেসিংট্রিক মূল্য প্রভৃতি গণনা করিয়া ষত পিঠ লইতে সমর্থ হওয়া যাইবে তাহাই হইবে ডাক দিবার মাত্রা। এই প্রসঙ্গে উল্লেখ করা যাইতে পারে যে এক রংএর পর্যাপ্ত তাস থাকিলে প্লেসিংট্রিক বাড়িয়া যায়। এই পর্যাপ্ত তাস শ্রেণীবদ্ধ থাকিলে (Solid) যতগুলি প্লেসিংট্রিক হইবে, মধ্যবর্তী তাসের (Intermediate Cards) অভাব থাকিলে তদপেক্ষা প্লেসিং ট্রিক কম হইবে।

দ্বাদশ পরিচ্ছেদ

কিউ বিডিং (Cue Bidding)

পূর্বে উক্ত হইয়াছে যে, একজাতীয় রংএর তাস সমূহের দ্বারা অন্ততঃ ৩টা পিঠ লইতে সমর্থ হইলে তাহাতে রং ডাকা যাইতে পারে ; ইহাও উক্ত হইয়াছে যে সেই রংএ অন্ততঃ চারিখানি তাস থাকার প্রয়োজন। ইহাও উক্ত হইয়াছে যে হস্তের শক্তি প্রদর্শন করাইবার জন্য ডাকযোগ্য তাস না পাওয়া যাইলে তিন তাসেও ডাক দেওয়া যায়। একরূপ ক্ষেত্র ছাড়া তিন তাসে রং ডাকা কোন ক্রমেই যুক্তিযুক্ত নহে। কিন্তু সময়ে সময়ে হস্তের টেকা জানাইবার জন্য তিন তাসে ডাক দেওয়া হইয়া থাকে, দুই তাসেও টেকা লইয়া ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। কিন্তু প্রথম ও দ্বিতীয় দফায় দুই বা তিন তাসে টেকা জানাইবার জন্য দুই বা তিন তাসে টেকা লইয়া ডাক দেওয়া যাইতে পারে না। তৃতীয় বা চতুর্থ দফায় একরূপ ডাক দেওয়া হইলে একরূপ যেন মনে করা না হয় যে তাহাতে রং ডাকা হইতেছে। একরূপ ডাক কেবল সেই রংএ টেকা আছে ইহা জানাইবার জন্যই ডাকা হইয়াছে রং করিবার জন্য নহে। চারিটানোট্রাম্প, পাঁচটা নোট্রাম্প প্রভৃতি বিধানের দ্বারা টেকা জানান হইয়া থাকে ; কিন্তু এমন ক্ষেত্র উপস্থিত হইতে পারে যাহাতে ৪টা নোট্রাম্প বলিলে তাহার উত্তরে ৫টা নোট্রাম্প বলা যায় না। অথচ হস্তে একটি টেকা আছে। তাহা জানাইতে হইলে কিউ বিডিং ডাকের দ্বারা জানান যাইতে পারে। তিনটা টেকা লইয়া যদি চারিটা নোট্রাম্প বলা হয় এবং অপর হস্তে যে রংএ ডাক দেওয়া হইয়াছে তাহার সাহেবও না থাকিলে কেমন করিয়া

একটি টেকা লইয়া ৫টি নোট্রাম্প বলিবেন। সুতরাং এই টেকার কথা আর বলিতে পারা যায় না। সেইজন্য কিউ বিডিংএর দ্বারা এই টেকার কথা বলিয়া দেওয়া হইয়া থাকে। গেমের পূর্বেও এরূপ ডাক দেওয়া যাইতে পারে। একটি টেকার সন্ধান না মিলিলে হয়ত গেম এমন কি স্নামও ডাকিতে পারা যায় না।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ A. K. Q. x. x. x	♠ x. x. x
♥ x. x	♥ K. x
♦ x. x	♦ A. K. Q. J. x. x
♣ A. x. x	♣ x. x.
ইস্কাবন ১টা	কুইতন ২টা
ইস্কাবন ২টা	কুইতন ৩টা
চিড়িতন ৪টা	ইস্কাবন ৪টা

বিপক্ষকে ঠকাইবার জন্য কিউবিড দেওয়া কোনরূপে যুক্তিযুক্ত নহে। এবং টেকা জানাইবার কারণ ব্যতীত কিম্বা শক্তিশালী হস্ত জানাইবার কারণ ব্যতিরেকে (Forcing) এরূপ ডাক যেন কদাচ না দেওয়া হয়। বিপক্ষ হয়ত এরূপ ডাকে একবার ঠকিতে পারে। কিন্তু সর্বদা স্মরণ রাখা উচিত এরূপ ডাক আত্মপ্রবঞ্চনা ছাড়া কিছুই নহে। কনট্রাক্ট ব্রিজ খেলায় এরূপ ডাক দেওয়া একেবারে বিধিবিহীন। কারণ এরূপ ডাক প্রথমে দেওয়া হইলে তাসের বিভাগ সম্বন্ধে ভ্রম ধারণা হইয়া যায়। এবং একবার কোন তাস সম্বন্ধে ভ্রম ধারণা হইলে সমুদয় তাস সম্বন্ধে ভ্রম ধারণা করা বিচিত্র নহে। এবং প্রকৃত ডাক দেওয়া হইলেও কোনটা কিউ বিডিং তাহাও পার্টনার বুঝিতে পারেন না। সুতরাং কনট্রাক্ট ব্রিজ খেলায় বিশেষ কারণ ব্যতিরেকে যেন কিউ বিডিং না দেওয়া হয়।

ভূয়া ডাক (Psychic Bid)

সময়ে সময়ে কোন রংএর মাত্র একখানি বা দুইখানি তাস লইয়া সেই রংএ ডাক দেওয়া হয়; তাহাকে (Psychic Bid) বা ভূয়া ডাক বলে। এইরূপ ডাক দিতে হইলে হস্তে রং করিবার উপযুক্ত অল্প রংএর ডাকযোগ্য তাস থাকা প্রয়োজন এবং ডাক দিতে হইলে যেক্রপ অন্যর ট্রিকের আবশ্যক হইয়া থাকে তদপেক্ষা বরং কিছু বেশী থাকিলেই ভাল। হস্ত শক্তিসম্পন্ন না হইলে এবং অল্প তিন রংএ ভালরূপ আটক না থাকিলে যেন ভূয়া ডাক না দেওয়া হয়। দুইটি কারণে এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে; একটা পার্টনারের হস্তে সেই রংএ সাহায্য উপযোগী তাস আছে কিনা জানিবার জন্ত, অপরটা বিপক্ষের সেই রংএ খেলা (lead) বন্ধ করিবার জন্ত। যদি পার্টনার সেই রংএ সাহায্যকারী (Support) বলিয়া জানান তাহা হইলে নোট্রাম্পে খেলা বাইতে পারে। এবং বিপক্ষ, প্রথমে যে রং ডাকা হইয়াছে, সে রং না খেলিয়া অল্প কিছু খেলিলেই তাহাতে সুরবিধা হইয়া যাইবে।

ধরা ঘাউক হস্তে, টেকা বিবি লইয়া তিনখানি ইস্কাবনের, হরোতনে টেকা দশ লইয়া চারিখানি এবং রুইতনের সাহেব বিবি লইয়া চারিখানি, ও চিড়িতনে দুইখানি ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাস আছে। ডাক দেওয়া হইল ১টা চিড়িতন, যদিও হাতে চিড়িতনের ডাকযোগ্য তাস নাই। পার্টনার যদি চিড়িতনে সাহায্যকারী (Support) জানান, তাহা হইলে নোট্রাম্পে খেলা বাইতে পারে। এদিকে চিড়িতনের ডাক হওয়ায় বিপক্ষ চিড়িতন না খেলিয়া অল্প রং খেলিবেন এবং চিড়িতন ছাড়া অল্প যাহা কিছু খেলা হইবে তাহাতেই সুরবিধা হইয়া যাইবে। পার্টনার চিড়িতনের সাহায্য না জানাইয়া অল্প যাহা কিছু রং ডাকিবেন তাহাতেও খেলা সুরবিধা হইবে। যদি বিপক্ষ ডবল দেন তাহা হইলে অল্প তিন রংএর যে কোন একটিতে পার্টনারের সহিত মিলাইয়া রং করিলে চলিতে পারে।

কিন্তু এরূপ ডাকের অপকারিতাও যথেষ্ট আছে। বিপক্ষকে বিপথে চালিত করিবার জন্য এরূপ ডাক দেওয়া হয় বটে, কিন্তু পার্টনারও এরূপ ডাকে প্রভাবিত হইতে পারে। সুতরাং পার্টনার সূচত্বের না হইলে এরূপ ডাক দেওয়া কিছুতেই সমীচীন নহে। এক একটা ডাক দেওয়া হয়, পরস্পরকে হস্তের তাস জানাইবার জন্য। ভূয়া ডাকে হাতের তাস জানিতে পারা যায় না; এবং তাসের বিভাগই বা কিরূপ তাহা অবধারণ করা কঠিন হইয়া উঠে। এক কথায় ইহা যেকোন মারণ অস্ত্র সেইরূপ মরণ অস্ত্র হইয়া উঠে। পার্টনার যদি দেখেন সাহায্য জ্ঞানান সত্ত্বেও নোট্রাম্পে ডাক দেওয়া হয় কিম্বা অন্য রংএ চলিয়া যাওয়া হয়, তাহা হইলে বুঝিতে হইবে ভূয়া ডাক দেওয়া হইয়াছে। এরূপ ডাক একবার দেওয়া হইলে দ্বিতীয় বা তৃতীয় দফায় আর সেট ডাকের পুনরুক্তি হইবার সম্ভাবনা নাই। পার্টনার এইসব বিষয়ে লক্ষ্য না রাখিলে কিছুতেই এরূপ ডাক দিয়া কৃতকার্য হওয়া যাইতে পারে না।

যদি বিপক্ষ ডবল না দেন এবং যদি পার্টনারের ভাল তাস না থাকে এবং ভূয়া ডাকে সাহায্য জানাইতে না পারেন তাহা হইলে এরূপ ডাকের অপকারিতা কতখানি তাহা সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে সেইজন্য অনেকে বলেন প্রথম ডাকটা সচল রাখাই কর্তব্য। কিন্তু ভূয়া ডাক বাঁচাইতে গিয়া আবার একটা নূতন বিপদের সৃষ্টি হইল। সেইজন্য পূর্বে নির্দেশ করা হইয়াছে শক্তিশালী হস্ত ভিন্ন কদাচ ভূয়া ডাক দেওয়া কর্তব্য নহে। ভূয়া হাতে ভূয়া ডাক বিপদই ডাকিয়া আনে এবং গভীর পক্ষে নিমজ্জিত করে।

ত্রয়োদশ পরিচ্ছেদ

বিভিন্ন নীতির তুলনা

কেহ কেহ বলেন ডাক না বাড়াইয়া একটীর পর একটা করিয়া ধীরে ধীরে অগ্রসর হওয়াই যুক্তিসিদ্ধ। তাঁহাদের যুক্তি এই যে একের উপর একটা করিয়া ডাক উঠাইলে ডাক নিম্নস্তরেই রহিয়া যায়। স্তত্রাং পরস্পরের হস্ত জানিবার পক্ষে অত্যন্ত সুবিধাজনক। হাতের টুক সংখ্যা একেবারে কোন নির্দিষ্ট ডাকের দ্বারা জানাইলে ডাক উচ্চস্তরে উঠিয়া যায়। অত্যা্ত ডাক দিবার আর সুযোগ হয় না। ধীরে ধীরে ডাক উঠিলে হস্তের শক্তি, তাসের বিভাগ এবং অনারটিকের সংখ্যা সমুদয় অবগত হওয়া যায়। এযুক্তি সারগর্ভ বটে; কিন্তু এরূপ ডাক দিলে বিপক্ষও নিম্নস্তরে ডাক দিয়া পরস্পরের হাত জানিয়া লইতে সমর্থ হয় এবং খেলিবার সময় যথেষ্ট সুবিধা গ্রহণ করিতে সমর্থ হইয়া থাকে। পরন্তু যে তাস খেলা না হইলে গেম হইতে পারিত, সেই তাস খেলা হওয়ায় গেম নষ্ট হইবার সম্ভাবনা হয়। আবার শক্তিপ্রদর্শনকারী (forcing) ডাকের দ্বারা যেরূপ টুক গণনা করিবার সহজ ও সঠিক উপায় নির্দ্ধারিত হইয়াছে একের পর একটা ডাকের দ্বারা সেরূপ হইতে পারে না। একটা রুইতন ডাক দেওয়ার পর একটা হরোতন বলিলে পার্টনারের হস্তে নিম্নসংখ্যায় ১২টি অনারটিক ধরা হইয়া থাকে। কিন্তু পার্টনারের হস্তে ৩২টি অনারটিক থাকিলে একটীর পর একটা করিয়া ডাক দিয়া সমুদয় অনারটিক জানাইতে হইলে তিনবার ডাক দিতে হইবে। ইহাতে ডাক উচ্চস্তরে উঠিবেই পরন্তু এমন ডাকে উঠিতে পারে যাহাতে খেলা হওয়া অসম্ভব হইয়া উঠিবে। হস্তে

৩৫টি অনারট্রিক লইয়া কোন রংএ একটীর ডাক বাড়াইয়া ডাক দিলে কিম্বা ৩টি নোট্রাম্প বলিলে হস্তের ট্রিকের সংখ্যা ও তাসের বিভাগ কত পরিষ্কারভাবে বুঝাইল সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্তে ১টি কিম্বা ১৫টি অনারট্রিক অধিক হইলে প্লাম অবধি অনুমান করা সহজ ও সরল হইয়া উঠে। পাঁচবার পাঁচরকম ডাকিতে হইলে এবং তদনুসারে হিসাব করিয়া দেখিতে হইলে সময়ও কম লাগে না। নির্দিষ্ট ডাকগুলি টেলিগ্রাফিক ঠিকানার মত অল্প কথায় একসঙ্গে অনেক জিনিষ বুঝাইয়া দেয়। সুতরাং একবার হস্তের শক্তি জানাইয়া পরে ধীরে ধীরে অগ্রসর হওয়াই যুক্তিসিদ্ধ।

দুইটি পদ্ধতিই কার্য্যকরী; প্রথমে শক্তি প্রদর্শন দ্বারা হস্তের অনারট্রিক গণনার পর, ধীরে ধীরে পরস্পরের হাত মিলাইয়া লওয়াই ভাল। (Forcing and Approach-forcing combined) ইহাতে ডাক দেওয়া, ট্রিক গণনা করা, গেমের পৌছান, প্লাম ডাকা প্রভৃতিতে বিশেষ সাহায্যকারী হইয়া থাকে।

এমন ক্ষেত্র উপস্থিত হইতে পারে, যাহাতে দুইটি পদ্ধতির কোনটাই কার্য্যকরী হইতে পারে না। ধরা যাউক হস্তে চিড়িতনের টেকা সাহেব গোলাম দশ লইয়া ৭ খানি, হরোতনের টেকা, ও ইঙ্কাবনের ছোট ছোট দুইখানি তাস আছে। দেখা যাইতেছে হস্তে উচ্চশ্রেণীর তাস বিশেষ নাই। একটি চিড়িতন ডাক দেওয়া হইলে বিপক্ষ হরোতন, ইঙ্কাবন প্রভৃতি মিলাইবার স্বেযোগ পাইবে। কিন্তু যদি একেবারে ৪টি চিড়িতন বলা হয়, তাহা হইলে বিপক্ষ উচ্চ ডাকে ডাক দিতে সাহসী নাও হইতে পারে। পার্টনারের হাতে ২৫টি অনারট্রিক থাকিলে ৫টি চিড়িতন ডাকিয়া দিবেন।

আবার ধরা যাউক ডাক দেওয়া হইয়াছে একটি ইঙ্কাবন বিপক্ষ ডাকিলেন ২টি হরোতন যিনি ইঙ্কাবন ডাকিয়াছেন তাঁহার পার্টনার দেখিলেন হরোতন চিক এবং ইঙ্কাবন বেশ মিলিয়াছে এরূপ অবস্থায় একবারে ৪টি

ইস্কাবন বলিলে বিপক্ষের মুখ বন্ধ হইয়া যায়। তাঁহারা আর পরস্পরের হাত মিলাইবার সুযোগ পান না। উক্তরূপ ডাক প্রায়ই ফলপ্রসূ হইয়া থাকে।

সুতরাং একটা নীতি অবলম্বনে সকল অবস্থায় কৃতকার্য হওয়া যাইতে পারে না। ক্ষেত্রবিশেষে ফোর্সিং, এপ্রোচ-ফোর্সিং, প্রিয়েম্পটিভ বিড এবং হাই-বিড দিয়া সুযোগ অনুসন্ধান করিয়া লইতে হয়। সাম, দান, ভেদ, দণ্ড এই নীতি চতুষ্টয়ের দ্বারাই রাজ্য সুশাসিত হয় একটা নীতির দ্বারা নহে।

চতুর্দশ পরিচ্ছেদ

সতর্ক সঙ্কেত (Sign-Off)

দুই হস্তে কত অনার ট্রিক থাকিলে কয়টির খেলা হইতে পারে তাহা পূর্বে উক্ত হইয়াছে। এবং কেমন করিয়া হস্তের অনার ট্রিকের সংখ্যা জানাইতে হয় তাহাও বলা হইয়াছে। পরস্পরের অনার ট্রিকের সংখ্যা অবগত হইয়া স্থির করিতে হইবে দুই হস্তের অনার ট্রিকের দ্বারা কয়টির খেলা হইতে পারে। স্মরণ রাখা উচিত সকল তাসেই গেম করিতে পারা যায় না। কোন তাসে গেম, কোন তাসে প্লাম, আবার কোন তাসে পার্ট গেম হইবে। যে তাসে মাত্র একটির খেলা হইতে পারে, কিম্বা ১টির খেলা হওয়াই সুকঠিন, সে তাসে গেম ডাকা বুদ্ধিমানের কার্য্য নহে। অথবা ডাকিয়া ক্ষতিগ্রস্ত হওয়ায় লাভ কি? সুতরাং ডাক দিবার সময় হস্তের অনার ট্রিকের মাত্রা কতদূর তাহার একটা ইঙ্গিত থাকার প্রয়োজন। নোট্রাম্পের ডাক, অথবা চুপ করিয়া যাওয়া অর্থাৎ আর না ডাকা, কিম্বা যে রংএ পর্য্যাপ্ত তাস আছে তাহাতে দুইবার বা তিনবার ডাক দিলে বুঝিতে হইবে অনারট্রিক আর বেশী নাই, এবং অধিক দূর অগ্রসর হওয়াও যুক্তিযুক্ত নহে। এইরূপে পরস্পরকে সতর্ক করিতে হয়। স্মরণ রাখা উচিত ডাক দিবার পালা আসিলেই ডাক দিতে হইবে এমন কোন নিয়ম নাই। একটির ডাক দেওয়া হইলে পার্টনারের হস্তে দুইটি বা তিনটি প্লেয়িং ট্রিক বাদে তাঁহার হস্তে যতটি প্লেয়িং ট্রিক বেশী হইবে তিনি ততদূর ডাক বাড়াইবার অধিকারী। অর্থাৎ তাঁহার হস্তের তাস হইতে যদি পাঁচটি পিঠ লইতে পারা যায় তাহা হইলে তিনটি বাদে আরও ২টি পিঠ লইতে সমর্থ হওয়ায় আরও দুইটির ডাক বাড়াইতে পারেন; ইহার

অধিক নহে। অবশ্য যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে মিলিলে কিম্বা অন্য রংএ ভালরূপ মিলিলে।

উত্তর	দক্ষিণ
+ ♠ Q × ×	৩ ♠ K ×
২ ♥ A K × × ×	+ ♥ J × ×
• ♦ × ×	+ ♦ J × × ×
৩ ♣ K. × ×	১৩ ♣ A Q 10 ×
২৩+	২

উপরি উক্ত তাগে উত্তর হইতে ডাক দেওয়া হইল ১টা হরোতন। পার্টনার হরোতনে সাহায্য (Support) জানাইতে পারেন না। হস্তে দুইটা অনার ট্রিক আছে। চিড়িতন ডাকযোগ্য তাগ ; স্তরাং ডাক দিলেন ২টা চিড়িতন। উত্তরে যিনি বসিয়াছেন তাঁহার হস্তে আর অধিক অনার ট্রিক নাই স্তরাং বলিলেন দুটি নোট্রাম্প (সতর্ক করিবার ইঙ্গিত)। পার্টনার আর কিছু ডাকিতে পারেন না। তাঁহার হস্তে আরও অধিক অনার ট্রিক থাকিলে প্লেসিং ট্রিকের সংখ্যাও বৃদ্ধি হইত এবং আরও একটা ডাক বাড়াইতে সমর্থ হইতেন। হরোতনের গোলাম না হইয়া বিবি থাকিলে হরোতনে আর একটা ডাক বাড়াইয়া দেওয়া যাইত।

আবার ধরা বাউক উপরি উক্ত হস্তে উত্তর হইতে ডাক আরম্ভ হইল ১টা হরোতন। পার্টনারের হস্ত নিম্নের মত—

৩ ♠ K. ×
+ ♥ J. ×
• ♦ ×. ×. ×
১৩ ♣ A. Q. ×. ×. ×. ×
<hr/> ২+

পার্টনার উপরি উক্ত হস্ত লইয়া বলিবেন ২টা চিড়িতন, দুইটা চিড়িতনের উত্তরে ডাক হইবে ২টা নোট্রাম্প। পার্টনার নোট্রাম্পে রাখিতে পারেন না। সুতরাং তাঁহাকে ডাক দিতে হইল ৩টা চিড়িতন। এইরূপ ডাক দিয়া জানান হইল হস্তে কয়েক খানি চিড়িতন ছাড়া কিছুই নাই। সুতরাং আর অগ্রসর হওয়া উচিত নহে—**সতর্কীকরণ (Sign-off)**।

এইরূপে সতর্কীকরণ সঙ্কেতের দ্বারা পার্টনারকে বলা হইয়া থাকে বাহাতে আর অধিকদূর অগ্রসর হওয়া যুক্তিযুক্ত নহে। ইহাতেও যদি পার্টনার অগ্রসর হইতে চাহে তাহা হইলে সম্পূর্ণরূপে নিজহস্তের শক্তির উপর নির্ভর করিয়া পার্টনার অগ্রসর হইতেছে এই কথাই বুঝিতে হইবে।

এইরূপ **সতর্কীকরণ সঙ্কেত সাধারণতঃ তিনটার ডাক পর্যন্তই জানান হইয়া থাকে (Range of three bid)**। কিন্তু গেম ডাকার পর প্লামের জ্ঞাত যখন চেষ্টা হইতে থাকে তখন—

এইরূপ সতর্কীকরণ ডাক দিয়া পার্টনারকে সাবধান করা হইয়া থাকে ; পূর্বে যে যে রংএর ডাক দুই হস্তে হইয়াছে তন্মধ্যে নিম্ন শ্রেণীর রংএ ডাক দিতে হয় (Lowest ranking suit bid)

যথা—

♠ A K × × ×

♥ A J ×

♦ 9 × ×

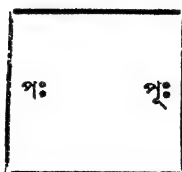
♣ A J

১টা ইক্বান

৩টা নোট্রাম্প

৪টা নোট্রাম্প

৫টা হরোতন



♠ nil

♥ K × × × ×

♦ K × ×

♣ K Q × × ×

২টা চিড়িতন

৪টা হরোতন

৫টা চিড়িতন

সতর্কীকরণ (Sign off)

পঞ্চদশ পরিচ্ছেদ

স্লাম তত্ত্ব (Little and Grand Slam)

ভূগর্ভে প্রোথিত রত্ন উদ্ধারের তায়, অনুসন্ধানের দ্বারা স্লাম ডাকিতে সমর্থ হওয়াই কনট্রাক্ট ব্রিজের বিজয় পতাকা। দুই হস্তের ডাক হইতে স্থির করিয়া লইতে হয় স্লাম আছে কি না? স্মরণ রাখিতে হইবে ছোট স্লামে ১২টি পিঠ এবং বড় স্লামে ১৩টি পিঠ লইতে হইবে। দুই হস্ত পরস্পরের ডাক হইতে গণিয়া লইতে হইবে উক্ত ১২টি কিম্বা ১৩টি পিঠ লইতে পারা যায় কি না। তবে স্লাম ডাকিতে সমর্থ হওয়া যাইবে, নচেৎ নহে। সুতরাং ইহা সহজ ব্যাপার নহে। কিন্তু ডাকের ধারা ও ইঙ্গিত সূচাক্রমে শিক্ষা থাকিলে সহজেই স্লাম ডাকিতে সমর্থ হওয়া যায়। আনান্জি ডাক দিয়া স্লাম করিবার প্রয়াস পাইলে প্রায়ই বিফল মনোরথ হইতে হয়। অনার ট্রিক ও প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা গণনা করিবার পদ্ধতি জানা থাকিলে, তাদের বিভাগ সম্বন্ধে জ্ঞান থাকিলে এবং কোন্ কোন্ ডাকে কি কি ইঙ্গিত প্রকাশ করে তাহা সম্পূর্ণরূপে বিদিত থাকিলে, স্লাম ডাকিয়া কখনও বিফল মনোরথ হইতে হয় না।

স্লাম ডাকিবার পূর্বে কয়েকটি বিষয় ধীরভাবে চিন্তা করিয়া দেখিতে হইবে। প্রথম—দুই হস্তের মিলিত অনার ট্রিকের সংখ্যা কত? দ্বিতীয়—দুই হস্তে কতগুলি প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা হইবে। তৃতীয়—উভয় হস্তে তাদের বিভাগ কিরূপ? চতুর্থ—টেক্সাগুলির অবস্থান কোথায়? পঞ্চম—কোন রংএর খেলার কিম্বা নোট্রাম্পের খেলার স্লাম হইবে?

শ্রামের প্রথম উপাদান অনার ট্রিকের সংখ্যা। পূর্বে উক্ত হইয়াছে যে ছোট শ্রাম করিতে হইলে দুই হস্তে মিলিত অনার ট্রিকের সংখ্যা ৬২টি কিম্বা ৭টি হওয়ার প্রয়োজন। এবং দুই হস্তে ৭২ বা তদূর্দ্ধ অনার ট্রিক থাকিলে বড় শ্রাম হইয়া থাকে। শ্রাম ডাকিবার উপযোগী অনার ট্রিকের সংখ্যা এইরূপেই নির্দিষ্ট হইয়াছে। সময়ে সময়ে নির্দিষ্ট অনার ট্রিকের কমেও শ্রাম হইয়া থাকে। সেরূপ ক্ষেত্রে অতি অল্পই পরিলক্ষিত হয়। সম্পূর্ণরূপে নিশ্চিত না হইয়া যেন নির্দিষ্ট অনার ট্রিকের কমে শ্রাম ডাকা না হয়। আর একটি কথা স্মরণ রাখিতে হইবে যে দুই হস্তের মিলিত শক্তিভিন্ন শ্রাম করা সুকঠিন। এক হস্তে সমুদয় ট্রিক থাকিয়া অল্প হস্ত শূন্য হইলে শ্রাম ত দূরের কথা গেম করাও সুকঠিন।

শ্রামের দ্বিতীয় উপাদান—দুই হস্তে মিলিত প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা নির্ণয় করা। নির্দিষ্ট অনার ট্রিক লইয়া শ্রাম ডাকিয়া সময়ে সময়ে ব্যর্থ মনোরথ হইতে হয়। প্লেয়িং ট্রিকের অভাব হেতুই ঐরূপ হইয়া থাকে। পর্যাপ্ত প্লেয়িং ট্রিক না থাকিলে শুদ্ধ অনার ট্রিক লইয়া গেম বা শ্রাম করিতে পারা যায় না। প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা কেমন করিয়া গণনা করিতে হয় তাহা পূর্বে উক্ত হইয়াছে। পরস্পরের ডাক হইতে প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যার সমষ্টি কত তাহা স্থির করা যাইতে পারে। দেখিতে হইবে যাহাতে রং করা হইবে তাহা দুই হস্তে মিলিয়াছে কি না? রূপমূল্য আছে কি না? অনার ট্রিক সংযুক্ত দুই হস্তে বিক্ষিপ্ত কিম্বা একই হস্তে শ্রেণীবদ্ধ পর্যাপ্ত অল্প রংএর তাস আছে কি না? যদি থাকে তাহা হইলে তাহার মধ্যে ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হইয়া পিঠ লইতে সমর্থ হইবে কি না?

রং ছাড়া অপর একটি রংএর পর্যাপ্ত শ্রেণীবদ্ধ তাসের অস্তিত্ব শ্রামের পক্ষে বিশেষ উপযোগী। কারণ অল্প বাজে তাসগুলি, যাহাতে বিপক্ষকে পিঠ দিতে হইত, অনায়াসে ফেরাই তাসে পাশান যাইতে পারে। অল্প তাসের টেকা সাহেব প্রভৃতি আটক তাস থাকিলেই যথেষ্ট। শক্তিপ্রদর্শক

ডাক (Forcing bid), কোন ডাকের পুনরুক্তি (Rebid), চিক বা কোন তাসের অভাব (void) বা ১ খানি (Singleton) অনার ট্রিক সংযুক্ত শ্রেণীবদ্ধ পর্যাপ্ত তাসের অস্তিত্ব (Solid or near solid suit) প্রভৃতি পিঠ গণনা করিবার উপাদান। দুই হস্তে মিলিত হইয়া যদি ১২টি প্লেয়িং ট্রিক পাওয়া যায় তাহা হইলে ছোট স্লাম এবং ১৩টি প্লেয়িং ট্রিক পাওয়া যাইলে বড় স্লাম ডাকা যাইতে পারে। কিন্তু ১২টি কিম্বা ১৩টি প্লেয়িং ট্রিক থাকিয়া এবং উপযুক্ত অনার ট্রিক লইয়াও স্লাম ডাকা যায় না। ধরা যাউক দুইটি হস্তেই দুইখানি করিয়া ক্ষুদ্র চিড়িতনের তাস বর্তমান। বিপক্ষ প্রথমে চিড়িতন না খেলিলে হয়ত স্লাম হইতে পারে। কারণ এক হস্তের চিড়িতন দুইখানি অল্প হস্তের ফেরাই তাসে পাশান যাইতে পারে।

কিন্তু খেলিয়া লইলে বিপক্ষ প্রথমেই দুইটি পিঠ লইয়া যাইবে; নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান যাইতেছে নির্দিষ্ট অনার ট্রিক ও প্লেয়িং ট্রিক থাকিয়াও স্লাম ডাকা যায় না।

অনার	প্লেয়িং	অনার	প্লেয়িং
১২ ♠ A J 10	= ১২	১ ♠ K Q ×	= ১
১ ♥ K J 10	= ১২	১২ ♥ A Q × ×	= ২২
২ ♦ A K Q × ×	= ৫	+ ♦ J × × ×	= ০
• ♣ × ×	=	• ♣ × ×	= ০
<hr/> ৪২	<hr/> ৮	<hr/> ২২	<hr/> ৩২

রুইতন ১টি

ইস্কাবন ২টি (forcing)

রুইতন ৪টি

হরোতন ১টি

ইস্কাবন ৩টি

রুইতন ৫টি

দুই হস্তে মিলিত অনার ট্রিকের সংখ্যা ৭টি এবং প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা প্রায় ১২ হইলেও স্লাম ডাকিতে পারা যায় না। তবে স্লাম ডাকিতে হইলে প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা গণনা না করিয়াও যেন স্লাম ডাকা না হয়।

তাসের বিভাগ শ্লামের তৃতীয় উপাদান। তাসের বিভাগ ভাল হইলে সেই তাসে শ্লাম করিতে সমর্থ হওয়া যায়। তাসের বিভাগ ভাল না হইলে নিশ্চিত না হইয়া শ্লাম ডাকা কর্তব্য নহে। ৪-৩-৩-৩, ৫-৩-৩-২ প্রভৃতি তাসের বিভাগ হইলে ৭ইটি কিম্বা ৮টি অনার ট্রিক লইয়াও শ্লাম ডাকিয়া ব্যর্থ মনোরথ হইতে হয়। তাসের বিভাগ ৬-৫-২-০, ৭-৫-১-০, ৬-৪-৩-০, ৫-৪-৩-১ প্রভৃতি আকার ধারণ করিলে শ্লামের উপযোগী বলিয়া গণ্য হইয়া থাকে। দেখিতে হইবে তাসের বিভাগ সম কি অসম আকার ধারণ করিয়াছে। তাসের বিভাগ সম (balanced) হইলে শ্লাম করা কঠিন হইয়া উঠে। কারণ উপরের অনার তাসগুলি বাহির হইয়া গেলেই বিপক্ষকে অবশিষ্ট তাসে পিঠ দিতে হয়। কোন ক্ষুদ্র তাসকে ফেরাই করিয়া পিঠ লইতে সমর্থ হওয়া যায় না। এক কথায় এরূপ তাসে প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা কম।

কিন্তু তাসের বিভাগ অসম আকার ধারণ করিলে (unbalanced) ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হইয়া পিঠ লইতে সমর্থ হয়। রং ছাড়া অত্র একটা রংএ অনার সংযুক্ত শ্রেণীবদ্ধ পর্যাপ্ত তাস পাওয়া যাইলে অত্র রংএ প্রায়ই চিক্ (void) হইয়া থাকে। সুতরাং বিপক্ষ সেই রংএর অনার ট্রিক লইয়াও পিঠ লইতে সমর্থ হয় না। দুইটি রংএ অনার ট্রিক সংযুক্ত পর্যাপ্ত তাস থাকিলে এবং তাহার মধ্যে যে কোন একটা পার্টনারের সহিত মিলিলে, শ্লামের পক্ষে বিশেষ উপযোগী হইয়া থাকে। কারণ যেটাতে মিলিবে সেইটাতে রং করিয়া অপর রংএর তাস হয়ত একখানি ক্রপ করাইলেই অবশিষ্ট তাসগুলি ফেরাই হইবে এবং বিপক্ষের হস্ত হইতে রং বাহির করিয়া লইয়া ফেরাই তাসগুলি দ্বারা সমুদয় পিঠ লইতে পারা যাইবে। সুতরাং শ্লাম ডাকিবার পূর্বে দেখিয়া লইতে হইবে তাসের বিভাগ সম কিম্বা অসম (balanced or unbalanced)।

চতুর্থ—শ্লাম ডাকিতে হইলে টেকাগুলির অবস্থান কোথায় তাহা সঠিক

ভাবে জানিয়া লইতে হয়। কারণ প্রথম আক্রমণ বাধা দিতে একমাত্র টেকাই সমর্থ হইয়া থাকে। টেকা দ্বারা প্রথমেই বিপক্ষের আক্রমণ ব্যর্থ করা যায়। বিপক্ষের আক্রমণ প্রথমেই ব্যর্থ করিতে পারিলে খেলার বিশেষ সুবিধা হইয়া থাকে। রংএর খেলায় কোন রংএ চিহ্ন থাকিলে অবশ্য সেই রংএর টেকার আবশ্যক হয় না। নতুবা স্প্রাটমের খেলার

চেকাগুলি অপারহায়া।

অনার	প্লেয়িং	অনার	প্লেয়িং
২ ♠ A. K. J. 10. ×	= ৩	+ ♠ Q. ৭. ৪	= ১
♥ ×	= ০	২ ♥ A.K.Q. ×. ×	= ৪½
১½ ♦ A. Q. ×. ×	= ২	½ ♦ K. J	= ½
১ ♣ A. ×. ×	= ১	০ ♣ ×. ×. ×	= ০
<hr/> ৪½	<hr/> ৭	<hr/> ২½ +	<hr/> ৬
ইস্কাবন ১টি		হরোতন ২টি	
কুইতন ৩টি		হরোতন ৩টি	
ইস্কাবন ৩টি		ইস্কাবন ৪টি	
নোট্রাম্প ৫টি		কুইতন ৬টি	
ইস্কাবন ৬টি		ইস্কাবন ৭টি	

উপরের দৃষ্টান্ত হইতে দেখা যাইতেছে যে বিপক্ষ চিড়িতনের দুইখানি তাতে পিঠ লইতে পারে। প্রথমেই বিপক্ষ চিড়িতনের সাহেব খেলিলে টেকাটা প্রথম আটক না থাকিলে চিড়িতনে তিনটি পিঠ লইয়া যাইবে। টেকা থাকায় বিপক্ষের প্রথম আক্রমণ ব্যর্থ করিয়া রং খেলিয়া লইয়া অনারাসে হরোতনে দুইখানি ক্ষুদ্র চিড়িতনের তাস পাশান যাইতে পারে। এবং আর কোন তাতে বিপক্ষকে পিঠ দিতে হইবে না। সুতরাং সকল টেকাগুলির খোঁজ লইতে হয়। পাঁচটি নোট্রাম্প ডাক দিয়া তিনটি টেকার কথা বলা হইয়াছে সেই জন্ত বড় শ্রাম ডাকা হইল। শ্রামে পৌছিবার

পূর্বে জানিয়া গইতে হয় দুই হস্তে কয়টি টেকা আছে। **টেকা**
জানাইবার ইঙ্গিত ৪টি নোট্রাম্প ও ৫টি নোট্রাম্প
(Culbertson)

কোন রংএ খেলা হইবে তাহা স্থির হইলে ৪টি ও ৫টি নোট্রাম্প ডাকের দ্বারা টেকার অবস্থান জানান হয়। ৪টি নোট্রাম্প ডাক দেওয়া হইলে বুঝিতে হইবে যিনি ডাক দিয়াছেন তাঁহার হস্তে ২টি টেকা এবং পূর্বে যে রংএ ডাক দেওয়া হইয়াছে তাহার সাহেব বর্তমান। কিম্বা ৩টি টেকা আছে। ৪টি নোট্রাম্পের উত্তরে ৫টি নোট্রাম্প বলা হইলে বুঝিতে হইবে অপর দুইটি টেকা রহিয়াছে। যিনি ৪টি নোট্রাম্প বলিয়াছেন তিনি পুনরায় ৫টি নোট্রাম্প বলিলে সকল টেকাগুলির কথাই বলা হইল। যদি একেবারে ৫টি নোট্রাম্প বলা হয় তাহা হইলে ৩টি টেকা ও পূর্বের ডাক দেওয়া যে কোন রংএর সাহেব এইরূপ ইঙ্গিত প্রকাশ করে। এইরূপে টেকার অবস্থান সম্বন্ধে নিশ্চিত হওয়ার পর শ্রাম ডাকিতে হয়।

(১) উত্তর

দক্ষিণ

০ = ♠ × . ×

১ ♠ A. J. × . ×

½ = ♥ K. ×

১½ ♥ A. Q. ×

২ ♦ A. K. Q. × . × . ×

৩ ♦ J. × . × . ×

১½ ♣ A. Q. ×

½ ♣ K. ×

৪

৩

কইতন ১টি

নোট্রাম্প ২টি

কইতন ৩টি

কইতন ৪টি

নোট্রাম্প ৪টি

নোট্রাম্প ৫টি

কইতন ৬টি

কইতন ৭টি

(২) উত্তর

দক্ষিণ

১ ♠ A. ×

২ ♠ = K. ×. ×

চিড়িতনে ডাক

+ ♥ Q. ×. ×

২ ♥ = A. K. ×. ×. ×

হওয়ায় সাহেবকে

২ ♦ A. K

+ ♦ = J. ×. ×

১টা অনার ধরা

১২ ♣ A. Q. J. ×. ×. ×

১ ♣ = K. ×

হইয়াছে।

৪½ +

৩½ +

চিড়িতন ১টা

হরোতন ২টা

চিড়িতন ৩টা

নোট্রাম্প ৩টা

নোট্রাম্প ৪টা

চিড়িতন ৫টা

হরোতন ৫টা

হরোতন ৬টা

চিড়িতন ৭টা

সময়ে সময়ে গেমে পৌঁছবার পরে কোন রংএ চিক্ (void) থাকিলে সেই রংএর ডাক দিয়া পার্টনারকে জানান বাইতে পারে যে যে রং ডাকা হইল বিপক্ষ তাহাতে পিঠ পাইবে না। (No loser) এরূপ ডাক প্লাম ডাকিবার বিশেষ সাহায্য করিয়া থাকে।

উত্তর

দক্ষিণ

♠ ×

♠ ×. ×. ×

২ ♥ Q. J. ×. ×

২ ♥ A. K. ×. ×. ×. ×

২ ♦ A. K. ×. ×. ×. ×

+ ♦ Q. ×. ×

♣ ×. ×. ×

১ ♣ A

২½

৩+

ঝুইতন ১টা

হরোতন ২টা

নোট্রাম্প ২টা

হরোতন ৩টা

হরোতন ৪টা

চিড়িতন ৫টা (No loser)

হরোতন ৬টা

উত্তর—ডাক আরম্ভ করিলেন ১টা রুইতন। দক্ষিণ—হস্তে ৩+ অনার টিক থাকায়, হরোতনে ডাকযোগ্য তাস থাকায় এবং রুইতনে পার্টনারের সহিত মিলিয়া যাওয়ায়, হরোতনে প্রয়োজনাতিরিক্ত একটা ডাক বাড়াইয়া জানাইলেন, গেমের পূর্বে যেন না ছাড়িয়া দেওয়া হয়। হরোতন দুই হস্তে মিলিলে এবং রুইতন পাঁচ তাসে ডাক দেওয়া হইলে গেম ত হইবেই পরন্তু প্লামও হইতে পারে। উত্তর—নোট্রাম্প ডাক দিয়া হাতের ট্রিকের সংখ্যা জানাইলেন। দক্ষিণ—হরোতন পুনরায় ডাকিয়া জানাইলেন হরোতনে দুইবার ডাকিবার শক্তি আছে। উত্তর—এক্ষণে হরোতনে সাহায্য জানাইলেন। দক্ষিণ—চিড়িতনে ডাক দিয়া জানাইলেন বিপক্ষ চিড়িতনে পিঠ পাইবেন না। এবং দুই হস্তের মিলিত শক্তি দ্বারা ৫টির খেলা সুনিশ্চিত। ইঙ্কাবনের অবস্থা সুবিধাজনক হইলে ৬টা হরোতন ডাকিবার জন্ত ইঙ্গিত করা হইল। উত্তর—৬টা হরোতন ডাক দিলেন এবং মাত্র ইঙ্কাবনে ১টা পিঠ দিতে হইল। দুই হস্তের মিলিত অনার ট্রিকের সংখ্যা ৬টির অধিক নহে, কিন্তু প্লেয়িং ট্রিকের প্রাচুর্য্য হেতু এবং রুইতনে বিপক্ষ পিঠ পাইবে না এইরূপ ডাক দেওয়াতেই প্লামে পৌছান গিয়াছে।

পূর্ব

১ ♠ K. Q. ×. ×. ×
 ২ ♥ K. 10. ×. ×. ×
 ৩ ♦ A
 ৪ ♣ ×. ×

২২

ইঙ্কাবন ১টা

হরোতন ৩টা

রুইতন ৫টা (No loser)

পশ্চিম

♠ ×. ×
 ১♥ ♥ A. Q. J. ×
 ♦ ×. ×
 ২ ♣ A. K. Q. ×. ×

৩২

চিড়িতন ৩টা

নোট্রাম্প ৪টা

হরোতন ৬টা

হরোতনে ভালরূপ মিলিয়া, রুইতনে বিপক্ষ পিঠ পাইবে না এইরূপ জানিতে পারায় শ্রাম ডাকিতে সমর্থ হওয়া গিয়াছে ।

ডাক উচ্ছে উঠিলে বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন যদি সেই রং ডাকা হয় তাহা হইলে তাহার টেকা আছে অথবা সেই রংএ চিক এইরূপ বুঝাইয়া থাকে এবং প্রথম দফাতেই সেই রংএর আক্রমণ বাধা দিতে সমর্থ হওয়া যাইবে এইরূপ জানান হয় কিন্তু বিপক্ষ যদি কোন ডাক না দেন এবং বিপক্ষ যদি কোন বিশেষ রংএর অনার তাস ধরিয়া থাকেন এবং সেই রংএ চিক বা টেকা থাকিলে উপরি উক্তরূপে ডাক দিয়া পার্টনারকে জানাইতে হইবে যে বিপক্ষের কোন একটা বিশেষ রংএ পিঠ নাই । গেমে পৌছিবার পর এইরূপ ডাক দেওয়া যাইতে পারে । কিউবিডের ঘরাও টেকা জানান হয় বটে কিন্তু “একবারে পিঠ নাই” জানাইবার ইহাই একমাত্র উপায় । তবে যে রংএ চিক বা মাত্র টেকা আছে তাহাতে পার্টনার ডাক দিলে আর ডাকা যাইতে পারে না । কারণ সে ক্ষেত্রে সাহায্যকারী (Support) বলিয়া ধরা হইবে ।

উত্তর	দক্ষিণ
১ ♠ K. Q	♠ nil
১২ ♥ A. Q. ×	♥ K. × × ×
২ ♦ A. K. J. ×. ×	+ ♦ Q. 10. ×. ×
♣ ×. ×. ×	১৩ ♣ A. Q. J. ×. ×
৪৬	২

রুইতন ১টা

হরোতন ৩টা (fercing)

চিড়িতন ২টা

রুইতন ৪টা

নোট্রাপ্প ৪টি (forcing)

ইস্কাবন ৫টি (No loser)

রুইতন ৬টি

ইস্কাবনে বিপরীত পিঠ পাইবে না, ইহা গেমের পৌছিবার পর জানান হইতেছে। স্তরাং স্লামে যাওয়া কঠিন হইল না। কিন্তু পার্টনারের হস্তে টেকা সাহেব থাকিলে এরূপ শূন্যতা (Void) দেখান কোন উপকারে আইসে না। এরূপ ক্ষেত্র ছাড়া অধিকাংশ সময়ে উক্তরূপ ডাক বিশেষ কার্যকরী হইয়া থাকে।

নোট্রাপ্পের দ্বারা টেকা জানাইবার প্রথা উঠাইয়া দিবার চেষ্টা চলিতেছে। যুক্তি এই যে উক্ত সঙ্কেত দ্বারা তাৎসর্বিগত প্রকাশ হইয়া যায়। কর্ণেল বুলার বলেন ইস্টার শ্রাশনাল কোডের ৪৩ (খ) দ্বারা অনুসারে উক্তরূপ ডাক আইন বিরুদ্ধ। তাৎসর্বিগত প্রকাশ পাইলে পুনরার বটন করিতে হয়। দুইটি চিড়িতন ও দুইটি রুইতন ইঙ্গিতের দ্বারা টেকা জানাইবার কৌশল অবলম্বনের চেষ্টা চলিতেছে।

নিম্ন সংখ্যায় ৩ইটি অনার ট্রিক লইয়া ২টি চিড়িতনের ডাক দেওয়া হয়। পার্টনারের হস্তে দুইটি টেকা কিম্বা ১টি টেকা ও একটি সাহেব না থাকিলে ২টি রুইতনের ডাক দিবেন; থাকিলে সুবিধা অনুযায়ী ডাক দিবেন। এইরূপ চিড়িতনের বা রুইতনের ডাকে, চিড়িতনের বা রুইতনের অনার তাৎসর্বিগত এমন কি অস্তিত্বও না থাকিতে পারে। ইহা অনার ট্রিকের ও টেকার কথা জানাইবার রীতি মাত্র। হস্তে ডাকযোগ্য তাৎসর্বিগত থাকিলেও উপরি উক্ত টেকা সাহেব না থাকিলে দুইটি চিড়িতনের উত্তরে ২টি রুইতন বলিতে হয়; পরে ডাকযোগ্য তাৎসর্বিগত ডাক দেওয়া যাইতে পারে। নিম্নের দৃষ্টান্ত দ্বারা দেখান যাইতেছে কেমন করিয়া দুইটি চিড়িতনে ডাক আরম্ভ করিয়া স্লামে পৌছান গিয়াছে।

♠ A. 10. 6. 4.

♥ K. J. 9. 6. 5. 3

♦ 8. 2

♣ 10

♠ J. 2

♥ 8. 4

♦ K. Q. J, 9. 7. 3

♣ A. 9. 3.

	উঃ	
পঃ		পূঃ
	দঃ	

♠ 8. 7. 5.

♥ 7. 2.

♦ 6. 5. 4

♣ J. 6. 5. 4. 2

♠ K. Q. 9. 3

♥ A. Q. 10

♦ A. 10

♣ K. Q. 8. 7

দক্ষিণ

পশ্চিম

পূর্ব

২টা চিড়িতন

৩টা রুইতন

৩টা হরোতন

৩টা ইস্কাবন

৪টা ইস্কাবন

৫টা হরোতন

৬টা হরোতন

৬টা ইস্কাবন

(ইণ্ডিয়ান ব্রিজ ওয়ারল্ড ১৯৩৩ নবেম্বর সংখ্যা হইতে)

নোট্রোম্প অপেক্ষা কোন রংএ শ্রাম ডাকাই বাঙ্কনীয়। দুই হস্তে কোন একটা রং ভালরূপে মিলিলে তাহাতে খেলার বিশেষ সুবিধা হইয়া থাকে। রংএর খেলায় চারি উপায়ে পিঠ পাওয়া যায় (১) অন্যর তাসের দ্বারা (২) ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র রংএর তাসে (৩) ডামির হস্তে ত্রুপ করাইয়া। (৪) ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসের দ্বারা বাহা ফেরাই হইয়া ভবিষ্যতে পিঠ লইতে সমর্থ হয়। নোট্রোম্পের খেলায় অন্যর তাস ও ফেরাই তাসের দ্বারাই পিঠ লইতে পারা যায়। কিন্তু যখন একরূপ অনুমিত হইবে যে দুই হস্ত কোন রংএ

ভাল মিলিতেছে না এবং রংএর খেলা হইলে বিপক্ষকে দুইটা পিঠ দিতে হইবে সে ক্ষেত্রে দুই হস্তে অনার ট্রিকের সংখ্যা পর্যাপ্ত থাকিলে নোট্রাম্পেই প্লাম ডাকা সুবিধাজনক। অধিকাংশ প্লামই রংএর খেলায় হইয়া থাকে ফেরাইএর খেলায় নহে।

প্লামের তাসে সাধারণতঃ প্রারম্ভেই দুইটার ডাক অথবা মধ্যো শক্তি প্রদর্শক (forcing) ডাক প্রভৃতি কিছু না কিছু ডাকের বিশেষত্ব প্রকাশ পাইয়া থাকে। যদি দুইটা ডাকের পরে দুইটা নোট্রাম্প উত্তর পাওয়া যায় তাহা হইলে প্লামের আশা প্রায়ই থাকে না। হস্তের বিশেষত্ব থাকিলে আশা একবারে ত্যাগ করাও যায় না। নিজের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে দুইটা নোট্রাম্প উত্তর হইলেও বড় প্লাম হইয়াছে। কোন কম্পিটিসন্ খেলায় নিজ দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস আসিয়াছিল ও প্লাম ডাকা হইয়াছিল।

পূর্ব

♠ A. Q. ×
♥ A. K. Q. J. 10. 9
♦ A. K. J. ×
♣ nil

হরোতন ২টা

রুইতন ৩টা

নোট্রাম্প ৫টা

হরোতন ৭টা

পশ্চিম

♠ K. 10. ×. ×. ×
♥ ×
♦ Q. 10. ×
♣ J. 10. ×. ×

নোট্রাম্প ২টা

ইস্কাবন ৩টা

রুইতন ৬টা

অধিকাংশ সময়েই দুইটা ডাক দেওয়ার পর দুইটা নোট্রাম্প উত্তর হইলে নিরাশ হইতে হয়। প্লামত ঘুরের কথা অনেক সময় গেম করাই সুকঠিন হয়।

সর্তাধীন প্লাম—একটা সর্তে প্লাম থাকিলে প্লাম ডাকাই যুক্তিস্বত্ব অর্থাৎ

যদি একটি কুল্লীর উপর (*finesse*) শ্রাম নির্ভর করে কিম্বা কোন রংএর তাস সমভাবে থাকিলে (*favourable break*) শ্রাম হইতে পারে একরূপ অনুমিত হয় তাহা হইলে শ্রাম ডাকাই কর্তব্য। কিন্তু দুইটি সর্ভে শ্রাম নির্ভর করিলে অর্থাৎ দুইটি কুল্লীতে (*finesse*) শ্রাম নির্ভর করিলে কিম্বা একটি কুল্লী ও অপরটি তাসের সম-বিভাগের (*favourable break*) উপর শ্রাম নির্ভর করিলে শ্রাম ডাকা কর্তব্য নহে।

ষষ্ঠদশ পরিচ্ছেদ

প্রকৃতিতত্ত্ব ও মনস্তত্ত্ব (Bridge Psychology)

ব্রিজ খেলায় মানব প্রকৃতির প্রভাব অসীম। মানব প্রকৃতি সম্বন্ধে অভিজ্ঞতা না থাকিলে এই খেলায় উৎকর্ষ লাভ করিতে পারা যায় না। খেলিবার সময় বিপক্ষের ও পার্টনারের প্রকৃতি সম্বন্ধে অভিজ্ঞতা থাকিলে খেলিবার বিশেষ সুবিধা হইয়া থাকে। প্রকৃতি ও মন সূচারূপ গঠিত না হইলে এই খেলায় পারদর্শিতা লাভ করিতে পারা যায় না। মানব প্রকৃতি নানারূপ; কেহ সাহসী, কেহ ভীক, কেহ ধীর, কেহ বা চঞ্চল। কেহ বা সহজে অভিভূত হয় আবার কেহ শত বাধা বিঘ্নও গ্রাহ্য করে না। কেহ বা সর্বদা সতর্ক থাকিয়া সকল বিষয়ে মনোযোগ রাখিতে সমর্থ হয়, আবার কেহ হয়ত অমনোযোগী ও উদাসীনতার পূর্ণ প্রতিমূর্তি। কেহ বা দীর্ঘক্ষণসম্পন্ন ও চিন্তাশীল আবার কেহ অল্পবুদ্ধি ও চিন্তার ছায়াও স্পর্শ করে না। কেহ অস্বাভাবিক এবং অস্ত্রের ছিদ্রাশ্বেষণে তৎপর আবার কেহ তর্ক ভালবাসে না এবং মার্জ্জনাশীল। কেহ গত বিষয়ের আলোচনা ও অনুশোচনায় তৎপর আবার কেহ গত বিষয়ের চিন্তা পরিত্যাগ করিয়া ভবিষ্যতের জগৎ চিন্তা ও আত্মশক্তি অক্ষুণ্ণ রাখিবার প্রয়াস পায়।

ব্রিজ খেলায় দক্ষতা, যোগ্যতা ও পারদর্শিতা লাভ করিতে হইলে নিয়মাবলী সম্বন্ধে যেরূপ অভিজ্ঞতার প্রয়োজন সেইরূপ প্রকৃতি ও মন সূচারূপে গঠন করা নিতান্ত আবশ্যক। ধীর, সাহসী, সচকিত, চিন্তাশীল ও সুবুদ্ধিসম্পন্ন না হইলে, এই খেলায় বত জ্ঞানই থাকুক না কেন,

কোনরূপেই পারদর্শিতা লাভে সমর্থ হওয়া যায় না। সুখী ও বিচার শক্তিসম্পন্ন ব্যক্তি সহজেই যোগ্যতা অর্জন করিতে সমর্থ হন।

পার্টনার ও বিপক্ষ কি প্রকৃতির তাহা প্রথমেই অবগত হওয়ার প্রয়োজন। পার্টনার ও বিপক্ষ কি প্রকৃতির তাহা না জানিয়া ও না বুঝিয়া খেলিতে থাকিলে সময়ে সময়ে কঠিন সমস্তার সম্মুখীন হইতে হয়। এক একজন এরূপ হাক্কা প্রকৃতির যে প্রায় সকল ভাসেই গেম এমন কি শ্লাম পর্যন্ত দেখিয়া থাকেন। পার্টনার মুখ খুলিলে ত কথাই নাই, একবার সাহায্য পাইলেই হইল। নিজের তাস, বিপক্ষের ডাক প্রভৃতি বিচার না করিয়া ডাকিয়াই চলিলেন। আবার কেহ বা শক্তিসম্পন্ন হস্ত লইয়া বিপক্ষকে ফাঁদে ফেলিবার নিমিত্ত চুপচাপ বসিয়া থাকেন। কেহ বা ভূয়া হাত লইয়া বিপক্ষের গেম কিম্বা শ্লাম নষ্ট করিবার জ্ঞান হঠাৎ একটা ডাক দিয়া বসেন। সুতরাং কে কি প্রকৃতির তাহা অবগত হইয়া খেলিতে পারিলে সকল সময়েই সুফল পাওয়া যায়।

এই প্রসঙ্গে পার্টনারের সহিত ব্যবহার সম্বন্ধে দুই একটা কথা বলার প্রয়োজন। কারণ পার্টনারের সহিত ব্যবহার খেলার উপর যথেষ্ট প্রভাব বিস্তার করিয়া থাকে। খেলিবার সময় পার্টনারের সহিত কখনও বিবাদ করিতে নাই। ভ্রম বা ত্রুটি সকলেরই আছে। সামান্য বা বিশেষ কোন ভ্রম বা ত্রুটির জ্ঞান তর্ক বা বিবাদ করিলে কখনই ভাল ফল হয় না। বাহ্য হইয়া গিয়াছে তাহা আর ফিরিবে না। তর্ক ও বিবাদের দ্বারা প্রকৃতি ও মন খারাপ হইয়া যায়। সুতরাং ভবিষ্যতের খেলা নষ্ট হইবার সম্ভাবনা। তর্ক ও বিবাদ না করিয়া বরং যাহাতে পার্টনার ভ্রম বা ত্রুটির কথা ভুলিয়া যায় তাহাই করা কর্তব্য। মনে করা উচিত পার্টনার তাঁহার যথাশক্তি খেলিবার চেষ্টা করিতেছেন। সুতরাং তাঁহার ভ্রম ইচ্ছাকৃত নহে। ভ্রমে পতিত হইয়া খেলা নষ্ট হইলে তাঁহারও মনে যথেষ্ট আঘাত লাগে। যে অবস্থায় তাঁহাকে আর বিরক্ত করিয়া লাভ নাই? তর্ক বিতর্কের

পরিণাম কখনই মধুর হইতে পারে না, বরং বিষময়ই হইয়া থাকে। তিক্তমনে কখনই ভাল খেলিতে পারা যায় না; সম্ভাবে ও প্রকল্পচিন্তে খেলা করাই বরণীয়। ভদ্রতা ও শিষ্ঠতা বজায় রাখিয়া খেলিতে পারিলে সুখের ও আনন্দের হইয়া থাকে। সর্বদা স্মরণ রাখা উচিত খেলিবার স্থান আনন্দ উপভোগের জন্ত, হলাহল উদ্দীর্ণ করিবার জন্ত নহে। ষাঁহার সংযতচিত্ত ও সংযতবাক্ নহেন তাঁহাদের ভদ্রসমাজে উপবিষ্ট হইয়া খেলিবার অধিকার না থাকাই উচিত। বিচারবুদ্ধিসম্পন্ন ক্ষমাশীল ব্যক্তি কখনও দুর্ব্যবহার করিতে পারেন না; চঞ্চলচিত্ত কোপন স্বভাব ব্যক্তি কখনই এই খেলায় উৎকর্ষলাভ করিতে পারে না, স্থির, ধীর, অবিচলচিত্ত হইয়া খেলিতে পারিলে এই খেলায় বোগ্যতা অর্জন করা সুকঠিন নহে। সুধী ও বিচারবুদ্ধিসম্পন্ন হইলে এই খেলা শিক্ষা করিতে অধিক দিনের প্রয়োজন হয় না। কিন্তু প্রকৃতি সূচাক্রমে গঠিত না হইলে কখনও উৎকর্ষলাভ করিতে পারা যায় না।

এরূপ দেখা গিয়াছে যে পার্টনারকে অনেক সময় তাঁহার কৃত ক্রটির জন্ত জবাবদিহি করিতে বাধ্য করা হয়। মনে রাখা উচিত আত্মমর্যাদা সকলেরই আছে। মর্যাদায় আঘাত দিয়া পার্টনারকে ক্ষুণ্ণ করিয়া বিপক্ষের সম্মুখে আত্মপ্রতিষ্ঠা জাহির করা বুদ্ধিমানের কার্য নহে। বরং নীচ অন্তঃকরণের পরিচায়ক। চঞ্চল ও আত্মসন্ত্রী হইলে কখনই বিজয় পতাকা লাভ করিতে সমর্থ হওয়া যায় না। সুতরাং পার্টনারের প্রতি প্রগাঢ় বিশ্বাস ও আস্থা স্থাপন করিয়া ভদ্র ব্যবহারের সহিত খেলিতে পারিলে সর্বদা সুফলই পাওয়া যায়।

তাসে অভিজ্ঞতা (Card Sense)

যে সময়দয় নিয়মাবলী লিপিবদ্ধ হইয়াছে তাহা মানবের ভ্রূয়োদর্শনের

কল। বহুবার পরীক্ষা করিয়া যাহা কল্যাণকর বলিয়া প্রতীয়মান হইয়াছে তাহাই বিধিবদ্ধ করা হইয়াছে। বিষয় সুবিস্তৃত হইলে কোন-বিধিই সম্পূর্ণ হইতে পারে না। সকল বিধিই পরিবর্তনশীল ও পরিবর্তনশীল। বিধিগুলি দুর্গম পথকে সুগম করিয়াছে; মানিয়া চলিলে পথভ্রান্ত হইয়া বিপথে চালিত হইবার আশঙ্কা নাই। প্রত্যেক বিধির পশ্চাতে সুযুক্তি বর্তমান; ইহা মানবের চিন্তাধারা অবরুদ্ধ করে নাই, বরং যাহাতে সেই চিন্তা স্বাধীনভাবে নিয়োগ করিতে পারা যায় তাহারই পথ প্রদর্শন করিতেছে; কাহারও স্বাধীনতা হরণ না করিয়া বিজলি-বর্তিকা ধারণ করিয়া গভীর অন্ধকারে পথ অব্বেষণের সুবিধা করিয়া দিয়াছে। অজ্ঞানতা তিমির নাশ করিবার জন্তই বিধিগুলির সৃষ্টি হইয়াছে। বিধিবহির্ভূত ক্ষেত্র উপস্থিত হইলে আত্মশক্তি ও স্বাধীন চিন্তা দ্বারা পথ খুঁজিয়া লইতে হয়। আইনের উপাসক হইতে বলি না, তবে আইনগুলি কল্যাণকর, এবিষয়ে যদি সন্দেহ না থাকে, তাহা হইলে সেইগুলিকে আশ্রয় করিয়া স্বাধীন চিন্তা প্রয়োগ করিলে উৎকর্ষই লাভ হইয়া থাকে। আইনের ফাঁকি কোথায় আছে ধরিতে হইলে সম্পূর্ণরূপে আইন জানিতে হইবে। একথা অস্বীকার করিতে পারা যায় না যে সুচিন্তিত নিয়মগুলি সকল ক্ষেত্রেই কর্ণধার হইতে পারে না। বিধি বহির্ভূত ক্ষেত্র উপস্থিত হইলে অল্প পন্থা উদ্ভাবন করিয়া কঠিন সমস্যায় সম্মুখীন হইতে হয়। যে শক্তি দ্বারা নূতন পন্থা উদ্ভাবনে সমর্থ হওয়া যায় তাহার নাম অভিজ্ঞতা (card sense), শুধু বিধি নিষেধ সম্বন্ধে জ্ঞান থাকিয়া তাसे অভিজ্ঞতা না জন্মিলে কৃতী হইতে পারা যায় না। নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে তাसे অভিজ্ঞতা (Card sense) কিরূপ।

♠ A. K. x. x

♥ J. Q

♦ J. x. x

♣ x. x. x. x

♠ x. x

♥ x. x. x

♦ A. K. x. x. x

♣ K. x. x

	উঃ	
পঃ		পুঃ
	দঃ	

♠ Q. x

♥ A. x

♦ x. x. x. x

♣ A. Q. x. x. x

♠ J. x. x. x. x

♥ K. 10. x. x. x. x

♦ x

♣ x

কোন টুর্নামেন্ট খেলায় উপরি উক্ত তাস আসিয়াছিল। উত্তর ও দক্ষিণ ভালনারেবল্। পশ্চিম হইতে প্রথমে ডাক হইল রুইতন ১টা। উত্তর ভালনারেবল্ বলিয়া কোন ডাক দিলেন না। পূর্ব হইতে ডাক হইল চিড়িতন ২টা। দক্ষিণও কোন ডাক দিলেন না। পশ্চিম বলিলেন ২টা নোট্রাম্প ; উত্তর পাশ দিলেন। পূর্বও পাশ দিলেন। তখন দক্ষিণ চিন্তা করিয়া দেখিলেন। ডাক হইতে অনুমান হইতেছে পশ্চিমের ২ইটা অনারের বেশী নাই। পূর্বও চিড়িতন ডাক দিয়া আর ডাকিলেন না। সুতরাং পার্টনারের হস্তে অনার ট্রিক আছে। এবং দুই হস্তে চিড়িতন রুইতন ছাড়া অল্প ডাক হয় নাই। হরোতন বা ইঙ্কাবেনে মিলিলে গেম হইতে পারে। কারণ চিড়িতন ও রুইতনে একটা করিয়া পিঠ দিলেই উক্ত রং আর পিঠ দিতে হইবে না। সুতরাং ভালনারেবল্ অবস্থায়ও ৩টা হরোতন ডাক দিলেন। পার্টনার তখন মুখ খুলিলেন এবং বলিলেন

৩টা ইঞ্চাবন। তখন ৪টা ইঞ্চাবন ডাকা হইল এবং ৪টার খেলা হইল। ইহাই হইল তাংসে অভিজ্ঞতা (card sense)।

তাস কোথায় কি আছে, বা কোথায় কতগুলি অনারট্রিক আছে, তাহা ডাকের মধ্য দিয়া স্থির করিয়া লইতে হয়। তাংসের অবস্থান ঠিক করিতে সমর্থ হওয়াই অভিজ্ঞতার চিহ্ন। ডাকের মধ্য দিয়া, খেলার মধ্য দিয়া, নিষ্ক্ষেপের (discard) মধ্য দিয়াই স্থির করা যাইতে পারে কোন্ তাস খানি কোথায় আছে। ইহাই হইল ভাল খেলোয়াড়ের বিশেষত্ব।

সুদক্ষ খেলোয়াড় হইয়া কেহ জন্মগ্রহণ করেন নাই। পুস্তক পাঠ করিয়া বিধি নিষেধগুলি আয়ত্ত করিয়াও যোগ্যতা অর্জন করা যায় না। যোগ্যতা অর্জন করিতে হইলে অবশ্য বিধি নিষেধগুলি সূচাৰুৰূপে শিক্ষা করিতে হইবে এবং সেইগুলিকে সহায় করিয়া আত্মশক্তি প্রভাবে সকল সমস্তার সম্মুখীন হইতে হইবে। সাধারণ অবস্থার জন্য সাধারণ বিধিই প্রযোজ্য। অসাধারণ অবস্থা বা জটিল সমস্তার সম্মুখীন হইলে বিধি নিষেধগুলিকে আশ্রয় করিয়া চিন্তাশক্তি ও স্মৃতি দ্বারা সমস্তার সমাধান করিতে হয়। ভূয়োদর্শন ও বহুদর্শিতাই স্মরণযোগ্য করিয়া থাকে। প্রথমে বুদ্ধিসম্পন্ন হইলে যোগ্যতা অর্জন করা কঠিন নহে। যিনি কঠিন সমস্তা সহজেই সমাধান করিতে সমর্থ হন এবং দুর্গম পথকেও স্মরণ করিতে পারেন, তিনিই অভিজ্ঞ। জ্যামিতি পাঠ করিয়া অনুশীলনী সমাধান করিতে না পারিলে জ্যামিতি পাঠের সার্থকতা কোথায়? যিনি সহজেই অনুশীলনী সমাধান করিতে পারেন তাঁহারই প্রকৃত জ্যামিতি পাঠ হইয়াছে। এবং যিনি ভিন্ন ভিন্ন অবস্থায় স্মরণ পথ অন্বেষণ করিতে সমর্থ তিনিই স্মরণযোগ্য ও অভিজ্ঞ।

সপ্তদশ পরিচ্ছেদ

ডাকের ভাষা ও ইঙ্গিত

(Language and Inference of partnership biddings)

ডাক আরম্ভ

(Opening Bids)

ডাক আরম্ভ করিতে হইলে নন
ভালনারেবল অবস্থায়—

A ১টী রংএর ডাক প্রথম ও দ্বিতীয়
হস্ত ন্যূন সংখ্যায় ২½টী অনার ট্রিক্
ও ৪ হইতে ৫টী প্লেয়িং ট্রিক্ ।
তৃতীয় ও চতুর্থ হস্ত ৩টী অনার
ট্রিক্ । ভালনারেবল অবস্থায় তিনটী
অনার ট্রিক্ ও ৫ হইতে ৬টী
প্লেয়িং ট্রিক্ ।

তৃতীয় ও চতুর্থ হস্তে আরও কিছু
অধিক থাকা বাঞ্ছনীয় ।

উত্তর (Responses)

I নোট্রাম্পের বিভাগ হইলে—

(ক) ১টী নোট্রাম্প ১+ হইতে
২টী পর্যন্ত অনারট্রিক্ ।

(খ) ২টী নোট্রাম্প ২½টী
অনারট্রিক্ ।

(গ) ৩টী নোট্রাম্প ৩½টী
অনারট্রিক্ ।

(ক্লামের আভাষ, এবং
শক্তিশালী হস্ত)

II রং এ সাহায্যকারী হইলে—

(ক) সেই রংএ দুটীর ডাকে
৩½ হইতে ৪½ পর্যন্ত প্লেয়িং ট্রিক্,
১½টী অনারট্রিক্ এবং সেই রংএর
অন্ততঃ বিবি বড় ৩খানি তাস অথবা
কুদ্র কুদ্র ৪খানি তাস ।

(খ) সেই রংএ ৩টী বলিতে
হইলে ৪½ হইতে ৬টী প্লেয়িংট্রিক্ ও

দুই হইতে ২৩টি অনারট্রিক এবং
সেই রংএ পর্য্যাপ্ত সাহায্য ।

(গ) সেই রংএ ৪টির ডাকে
৬ হইতে ৭৩টি প্লেয়িংট্রিক্ ও
২৩ হইতে ৩টি অনারট্রিক্ (শক্তি,
শালী, তাসের বিভাগ সুবিধাজনক,
এবং স্লামের আভাষ)

III বিভিন্ন রংএর ডাকযোগ্য তাস
থাকিলে—

(ক) ১টির ডাকে ১+ হইতে
৩+ পর্য্যন্ত অনারট্রিক্, ডাকযোগ্য
তাস ।

(খ) ২টির ডাক (প্রয়োজনা-
তিরিক্ত ১টি বাড়াইয়া) ৩৩টি
অনারট্রিক্, ডাকযোগ্য রং করিবার
উপযোগী তাস ৭টি প্লেয়িংট্রিক্
শক্তি-প্রদর্শক (Forcing) ।

(গ) প্রয়োজনাতিরিক্ত দুইটির
ডাক বাড়াইতে হইলে ৬টি প্লেয়িং-
ট্রিক্, একই রংএর প্রচুর তাস,
ইহা শক্তি-প্রদর্শক নহে ।

(A bid of two more
than necessary is not
forcing)

(ঘ) পাঁচটি রংএর পিঠ লইতে সমর্থ হইলে এবং ৭টি প্লেয়িং ট্রিক থাকিলে ৪টি ডাক দেওয়াই যুক্তি সঙ্গত।

—*—

B প্রথমেই দুইটি রংএর ডাক আরম্ভ করিতে হইলে—

(ক) তিনটি রংএ বিক্ষিপ্ত ৫টি অনারট্রিক্, রংএর ডাকযোগ্য শ্রেণীবদ্ধ তাস, এবং অন্য রং শূণ্যতা যুক্ত (Freakish, solid trump suit) ৪ইটি অনারট্রিকেও ডাক দেওয়া যায়।

(খ) ৫-৩-৩-২ ও ৪-৪-৩-২ বিভাগে ৫ইটি অনারট্রিক্ ৪-৩-৩-৩ বিভাগে আরও অধিক। শক্তি-প্রদর্শক (Forcing)।

(ক) বিপক্ষ ডাকিলে এবং হস্তে কিছুই না থাকিলে পাশ, নচেৎ কোনও অবস্থায় ছাড়িতে পারা যায় না।

(খ) ১টি অনারট্রিক্‌র কম থাকিলে ২টি নোট্রাম্প, হস্তে ডাকযোগ্য তাস থাকিলে পরে জানান বাইতে পারে।

(গ) ১ই + হইতে ২ + অনারট্রিক্ থাকিলে এবং রংএ সাহায্যকারী না হইলে এটি নোট্রাম্প এবং ২ইটি অনারট্রিক্ থাকিলে ৪টি নোট্রাম্প শ্রামের চেষ্টা।

(ঘ) রংএ সাহায্যকারী হইয়া ১ + অনার থাকিলে সেই রংএ ৩টি।

(ঙ) সেই রংএ ৪টির ডাকে গোলাম বড় ৪খানি কিম্বা সাহেব বড় ৩খানি রংএর তাস এবং অল্প তাসে ১ই হইতে দুই পর্যন্ত অনার ট্রিক ; অল্প

রংএর তাস শূন্য বা ১খানি হইয়া
২৩ হইতে ৩ পর্য্যন্ত অনার ট্রিক
থাকিলে প্লাম আছে বুঝিতে হইবে ।
(৫) অল্প রংএর ডাকযোগ্য তাস
থাকিলে এবং ১+ অনার ট্রিক
থাকিলে সেই রংএর ডাক দেওয়া
যাইতে পারে ।

C প্রথমেই তিনটি রংএর ডাক
দিতে হইলে—কিন্ধা ততোধিক ।

(ক) নিম্নশ্রেণীর তাস হইলে সেই
রংএর ৬ হইতে ৭খানি তাস বাহাতে
বিপরীত পিঠ পাইতে পারে না এবং
অল্প রংএ চিক্ । ৭টি প্লেয়িংট্রিক ।

(খ) উচ্চশ্রেণীর তাস হইলে পাঁচটি
রংএর পিঠ লইতে সমর্থ; অল্প
তাসে ১ হইতে ১২টি অনার ট্রিক
এবং ৮টি প্লেয়িং ট্রিক ।

উচ্চশ্রেণীর তাসে ৪টির ডাক ও
নিম্নশ্রেণীর তাসে ৫টির ডাকে—

ভালনারেবল্ অবস্থায় ৮টিনিশ্চিৎ
পিঠ লইবার ক্ষমতা—

ননভালনারেবল্ অবস্থায় ৭টি
নিশ্চিৎ পিঠ লইবার ক্ষমতা—

(ক) হস্তে যতগুলি পিঠ লইবার
ক্ষমতা আছে তাহা হইতে ননভাল্-
নারেবল্ অবস্থায় ৩টি পিঠ এবং
ভালনারেবল্ অবস্থায় ২টি পিঠ বাদ
দিয়া যত অবশিষ্ট থাকিবে ততটির
ডাক বাড়াইতে পারা যাইবে । (সেই
রংএ সাহায্যের প্রয়োজন হয় না) ।

(খ) হস্তে অল্প ডাকযোগ্য ভাল
তাস এবং উপযুক্ত অনার ট্রিক
থাকিলে তাহাতেও ডাক দেওয়া
যাইতে পারে । কিন্ধা অল্প রংএ
আটক্ তাস থাকিলে ৩টি ডাকের
উত্তরে ৩টি নোট্রাম্প বলা যাইতে
পারে ।

(D) একটি নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করিতে হইলে ননভাল্‌নারেব্ল অবস্থায় অন্ততঃ ২২টি অনার ট্রিক এবং নোট্রাম্পের বিভাগ এবং অন্ততঃ তিনটি রংএর আটক ; ভাল্‌নারেব্ল অবস্থায় ৪টি অনার ট্রিক ।

২টি নোট্রাম্প ডাক আরম্ভ করিতে হইলে ভাল্‌নারেব্ল অবস্থায় ৫টি অনারট্রিক ও সকল রংএর আটক তাস ; ননভাল্‌নারেব্ল অবস্থায় অপেক্ষাকৃত কম অনারট্রিক, পর্যাপ্ত নিম্নশ্রেণীর তাস এবং উচ্চ শ্রেণীর তাসের বিবি গোলাম প্রভৃতি আটক তাস ।

(ক) রংএ দুইটির ডাকে ১২টি অনারট্রিক এবং ডাকযোগ্য তাস ।

(খ) রংএ তিনটির ডাকে ৩২টি অনারট্রিক ও ডাকযোগ্য তাস (শক্তি-প্রদর্শক)

তাস নোট্রাম্পের বিভাগ হইলে :—

(ননভাল্‌নারেব্ল)

(গ) পাশ, দুটি অনারট্রিকে ; দুইটি নোট্রাম্প ২২টি অনারট্রিক থাকিলে ।

(ঘ) তিনটি নোট্রাম্প, ৩২টি অনার-ট্রিক লাইয়া ডাকা যায়

(ভাল্‌নারেব্ল)

(ঙ) ২টি অনারট্রিক ২টি নোট্রাম্প । এবং ২২ হইতে ৩টি থাকিলে ৩টি নোট্রাম্প ।

শক্তি অমুযায়ী নোট্রাম্প কিম্বা রংএর ডাক

অষ্টাদশ পরিচ্ছেদ

(Hands from actual play)

♠ ×		♠ K. 9. ×. ×
♥ A. K. Q. ×. ×		♥ 10. ×. ×. ×
♦ ×. ×. ×		♦ Q. J. 10. ×
♣ J. ×. ×. ×		♣ ×
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> উঃ পঃ পুঃ দঃ </div>	
		♠ Q. J. ×. ×
		♥ J. ×. × ×
		♦ ×. ×
		♣ ×. ×. ×
		♠ A. 10. ×. ×
		♥ nil
		♦ A. K. 9. ×
		♣ A. K. Q. ×. ×

এইরূপ ডাক হইয়াছিল :—

১ম দফা	২য় দফা	৩য় দফা	৪র্থ দফা
দক্ষিণ ২টা চিড়িতন (forcing)	কুইতন ৩টা	নোট্রাম্প ৫টা	কুইতন ৭টা
পশ্চিম ২টা হরোতন	পাশ	পাশ	পাশ
উত্তর ডবল	কুইতন ৪টা	কুইতন ৬টা	পাশ
পূর্ব পাশ	পাশ	পাশ	ডবল

দক্ষিণ অনুমান করিয়াছিলেন হরোতনের সাহেব কিম্বা টেকা প্রথমই খেলা হইবে। কারণ দুইটা চিড়িতন ডাক দেওয়া সত্ত্বেও ২টা হরোতনে ডাক দেওয়া হইয়াছে। এবং হরোতন খেলা আরম্ভ হইলে ৭টার খেলা আছে। পশ্চিম হইতে খেলা হইল হরোতনের সাহেব; দক্ষিণ কুইতনের টেকা জুপ করিয়া পিঠ লইলেন। তাহার পর চিড়িতনের

টেকা খেলিলেন এবং পিঠ লইলেন ; এবং একখানি ছোট চিড়িতন খেলিয়া ডামির হস্তের ছোট রং দ্বারা ক্রপ করাইয়া লইলেন । ডামির হস্ত হইতে পুনরায় হরোতন খেলিয়া নিজ হস্তের সাহেব ক্রপ করিয়া পিঠ লইলেন । পরে ছোট ইস্কাবন খেলিয়া ডামির হস্তে সাহেব দ্বারা পিঠ লইয়া আবার একখানি হরোতন খেলিয়া নিজ হস্তে ক্রপ করাইলেন । এক্ষণে রং খেলিয়া ডামির হস্তে প্রবেশ করিয়া অপর দুইখানি রং খেলিয়া লইয়া তাহাতে নিজ হস্তের দুইখানি ইস্কাবন পাশাইলেন পরে ইস্কাবন খেলিয়া টেকার দ্বারা নিজ হস্তে উঠিয়া বাকী পিঠগুলি চিড়িতনের তাসে লওয়া হইল । এইরূপে ৭টার খেলা হইল । প্রথমেই অল্প কোন রংএর তাস খেলা হইলে ৬টার বেশী খেলা হইতে পারে না ।

(২)

♠ A. ×

♥ A. 10. ×

♦ ×. ×

♣ A. K. Q. ×. ×. ×

♠ Q. ×. ×

♥ ×, ×

♦ K. J. ×. ×

♣ J. ×. ×. ×

উঃ	
পঃ	পুঃ
দঃ	

♠ K. J. ×. ×

♥ ×. ×

♦ Q. ×. ×. ×

♣ ×, ×. ×

♠ ×. ×. ×. ×

♥ K. Q. J. ×. ×. ×

♦ A. ×. ×

♣ nil

দক্ষিণ
পশ্চিম
উত্তর
পূর্ব

প্রথম দফা
হরোতন ১টা
পাশ
চিড়িতন ৩টা
পাশ

দ্বিতীয় দফা
হরোতন ৩টা
পাশ
নোদ্রোম্প ৫টা
পাশ

তৃতীয় দফা
হরোতন ৬টা
পাশ
হরোতন ৭টা
পাশ

পশ্চিম হইতে খেলা হইল ইন্সাবন। ডামির হস্তে টেকা দ্বারা পিঠ লওয়া হইল। দেখা যাইতেছে দুইখানি রুইতন ও তিনখানি ইন্সাবন এই পাঁচখানি তাস কোন রকমে পাশাইতে না পারিলে বড় শ্রাম হয় না। চিড়িতনে তিনখানি পাশ দেওয়া যাইতে পারে কিন্তু বাকী দুইখানি কি করা যায়? কি করা যায় বলিতে পারেন? নিম্নে দৃষ্টিপাত না করিয়া বলুন কেমন করিয়া ৭টির খেলা হইতে পারে।

ছোট একখানি চিড়িতন খেলিয়া ডিক্লেয়ারারের হস্তে ত্রুপ করুন; তাহার পর হরোতনের সাহেব ও বিবি খেলুন, পরে ছোট হরোতন খেলিয়া ডামির হস্তে টেকা দ্বারা ধরিয়া চিড়িতনের টেকা সাহেব ইত্যাদি খেলিয়া উপরি উক্ত পাঁচখানি তাসের সদগতি করিতে পারিলেই ৭টির খেলা হইবে।

৩

♠ A. Q. J. 10

♥ K. x. x

♦ J. x. x. x

♣ A. x

♠ K. x. x. x

♥ x

♦ K.Q. x. x. x. x

♣ nil x. x

উঃ	
পঃ	পুঃ
দঃ	

♠ x. x. x

♥ A. Q. x. x. x

♦ A

♣ K. x. x. x

♠ x. x

♥ J. x. x. x

♦ nil

♣ Q. J. x. x. x, x. x

	উত্তর	পূর্ব	দক্ষিণ	পশ্চিম
১ম দফা	ইন্সাবন ১টা	হরোতন ২টা	পাশ	রুইতন ৩টা
২য় দফা	ইন্সাবন ৩টা	পাশ	চিড়িতন ৪টা	রুইতন ৪টা
৩য় দফা	পাশ	রুইতন ৫টা	পাশ	পাশ
	ডবল			

উক্তর হইতে খেলা আরম্ভ হইল চিড়িতনের টেকা ; কারণ দ্বিতীয় দফায় চিড়িতনের ডাক হইয়াছিল। এখন দেখুন দেখি এটির খেলা আছে কি না ? নিম্নে দৃষ্টিপাত না করিয়া পাঁচটির খেলা করুন। কোন ক্লাবে খেলিবার সময় উক্তরূপ তাস আসিয়াছিল এবং পাঁচটির খেলা হইয়াছিল।

চিড়িতনের টেকা ক্রপের দ্বারা পিঠ লইয়া হরোতন খেলুন এবং ডামির হরোতনের বিবি কুন্নী (finesse) করুন। বিবির পিঠ পাওয়া গেল। তাহার পর হরোতনের টেকায় একখানি ইঙ্কাবন ও চিড়িতনের সাহেবে আর একখানি ইঙ্কাবন পাশ দেওয়া হউক। রংএর টেকা খেলুন। ওকি ! এক হস্তেই চারি খানি রং ? আচ্ছা ! হরোতন খেলিয়া নিজের হস্তে ক্রপ করিয়া উঠুন। সাহেব, বিবি ও আর একখানি কইতন খেলিলে, পূর্ব লইতে বাধ্য হইলেন। তখন তিনি ইঙ্কাবনের সাহেবের পিঠ দিতে বাধ্য, কারণ ইঙ্কাবন ছাড়া অন্য তাস হাতে নাই। সুতরাং পাঁচটির খেলা হইল।

♠ K. ×. ×

♥ ×. ×. ×

♦ J. ×

♣ K. ×. ×. ×. ×

♠ ×

♥ A. ×. ×

♦ K. Q. ×. ×.

♣ A. Q. J ×

উঃ	
পঃ	পুঃ
দঃ	

♠ 10. ×. ×. ×. ×

♥ K. J.

♦ A. ×

♣ 10. 9. ×. ×

♠ A. Q. J. ×

♥ Q, 10. ×. ×. ×

♦ 10. ×. ×. ×

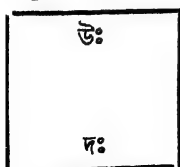
♣ nil

	পশ্চিম	উত্তর	পূর্ব	দক্ষিণ
১ম দফা	রুইতন ১টা	পাশ	ইস্কাবন ১টা	পাশ
২য় দফা	চিড়িতন ২টা	"	চিড়িতন ৩টা	হরোতন ৩টা
৩য় দফা	চিড়িতন ৪টা	ডবল	পাশ	পাশ

উত্তর হইতে খেলা হইল হরোতন, সাহেবের দ্বারা পিঠ ধরিয়া হরোতনের গোলাম খেলা হইল এবং টেকার দ্বারা পিঠ লইয়া আর একখানি হরোতন ডামির হস্তে ক্রপ করা হইল ; ডামির হস্তে রুইতনের টেকা খেলিয়া ছোট রুইতন খেলা হইল এবং সাহেব দ্বারা পিঠ ধরিয়া পুনরায় ১খানি ছোট রুইতন খেলা হইল ; উত্তর রং ক্রপ করিলেন, পূর্ব হইতেও ক্রপ করা হইল। এক্ষণে ১খানি রং নয় কিম্বা দশ খেলা হইল এবং ছাড়িয়া দেওয়া হইল। উত্তর সাহেব দ্বারা পিঠ লইয়া ইস্কাবন খেলিলেন। পিঠ ধরিয়া দক্ষিণ পুনরায় ইস্কাবন খেলিলেন পশ্চিম ক্রপ করিলেন এবং রুইতনের বিবি খেলিলেন উত্তর ক্রপ করিলেন ডামির হস্তেও ক্রপ করা হইল। পুনরায় রং খেলিয়া বিবি দ্বারা ধরা হইল। এবং রং ধরিয়া লইয়া সমস্ত পিঠই পাওয়া গেল। বিপরীত একটা ইস্কাবনে ও ১টা চিড়িতনে পিঠ পাইলেন। পাঁচটার খেলা হইল। একই তাস দুইটি গৃহে ডাক ও খেলা।

৫। ♠ Q. J. 10. ×.
♥ —
♦ A. ×, ×
♣ J. 9. ×. × ×

The All star Marathon
contest at Lunar and fools
club. (Feb 1935)



Mr. Ganguly

vs.

Mr. Mitter

♠ A. K. ×. ×
♥ A. ×. ×. ×
♦ 10. ×. ×
♣ A. K

Mr. Ganguly's team bid
4 spades.

Mr. Mitter's team bid 7
spades and made 7 spades.
Magnificent bid by
.G. Bhattacharjee.

১নং গৃহ				২নং গৃহ			
দঃ	পঃ	উঃ	পূঃ	দঃ	পঃ	উঃ	পূঃ
ইস্কাবন ১টি	—	ইস্কাবন ৩টি	—	ইস্কাবন ১টি	—	চিড়িতন ২টি	নোত্রোম্প ২টি
„ ৪টি	—	—	—	ডবল	—	ইস্কাবন ৩টি	—
				নোত্রোম্প ৪টি	—	„ ৬টি	—
				ইস্কাবন ৭টি			

৬।

♠ A. Q. 10. 9. ×. ×

♥ Q. J. ×

♦ A. ×. ×

♣ ×

উঃ
দঃ

♠ ×. ×. ×

♥ A. K. ×. ×. ×

♦ nil

♣ A. K. 10. ×. ×

১নং গৃহে Mitter's team	
দঃ	উঃ
হরোতন ১টা	ইস্কাবন ১টা
„ ২টা	„ ২টা
চিড়িতন ৩টা	হরোতন ৩টা
নোদ্রাম্প ৪টা	নোদ্রাম্প ৫টা
ইস্কাবন ৭টা	„ ৭টা

Contract made. Both-
king and jack of spades
being on the west.

২নং গৃহে Ganguly's team	
দঃ	উঃ
হরোতন ১টা	ইস্কাবন ১টা
হরোতন ২টা	হরোতন ৪টা
নোদ্রাম্প ৪টা	নোদ্রাম্প ৫টা
হরোতন ৬টা	—

৭।

♠ A. x

♥ x. x

♦ K. J. 9. 8. x. x

♣ A. x. x

উঃ
দঃ

♠ A. 10. x. x

♦ A. 10. x

♣ K. Q. 10. x. x. x

১নং গৃহে Mr. Ganguly's team; contract was set
two tricks as west held all four clubs.

দঃ	পঃ	উঃ	পুঃ
		রুইতন ১টা	ইস্কাবন ১টা
চিড়িতন ৩টা, ইস্কাবন ৪টা		নোট্রাম্প ৪টা	—
নোট্রাম্প ৫টা	—	চিড়িতন ৬টা	ইস্কাবন ৬টা
চিড়িতন ৭টা	—		

২নং গৃহ Mr. Mitter's team made the contract and one over trick.

দঃ	পঃ	উঃ	পুঃ
		রুইতন ১টা ডবল	
চিড়িতন ৩টা	ডবল	রুইতন ৩টা, ইস্কাবন ৩টা	
ইস্কাবন ৪টা	—	নোট্রাম্প ৪টা	—
নোট্রাম্প ৫টা	—	চিড়িতন ৬টা	—
রুইতন ৬টা	—		

কতকগুলি আইনভঙ্গের অপরাধ ও শাস্তি

১। তাস বণ্টন করিবার সময় কেহ কোন তাস দেখিলে পুনরায় বণ্টন করিতেই হইবে। বণ্টন শেষ না হওয়া পর্য্যন্ত নিজের তাসও দেখিবার অধিকার নাই।

২। ডাক দিবার সময় যদি কেহ পালা আসিবার পূর্বে পাশ দেন এবং এই বিষয়ে মনোযোগ আকর্ষণ করা হয় তাহা হইলে ষাঁহার পালা তিনি ডাক দিবেন এবং এইবারে অপরাধী পাশ দিতে বাধ্য হইবে; কিন্তু পরবর্ত্তী বারে তাঁহার পালা আসিলে ডাকিতে পারেন। যদি মনোযোগ আকর্ষণ না করা হয় তাহা হইলে ডাক যথারীতি চলিতে থাকিবে।

৩। যদি কেহ পালা আসিবার পূর্বে ডাক দেন (পাশ নহে) তাহা হইলে অপরাধীর বাম দিকে উপবিষ্ট ব্যক্তি পুনরায় বণ্টনের দাবী করিতে

পারেন। ইচ্ছা করিলে যথারীতি ডাক চালাইতে পারেন। ধরিতে না পারিলে যথারীতি ডাক চলিবে।

৪। প্রয়োজনের নিম্নে ডাক দিলে (Insufficient bids) এবং মনোযোগ আকর্ষণ করিবার পূর্বে সংশোধন করিতে না পারিলে অপরাধীর বামদিকে উপবিষ্ট ব্যক্তি (ক) সেই ডাক রাখিয়া দিতে পারেন—এক্ষেত্রে অপরাধীর পার্টনার পাশ দেওয়া ছাড়া অস্ত্র ডাক দিতে পারিবেন না; তবে বিপক্ষ ডাকিলে বা ডবল দিলে ডাক দিতে পারিবেন। (খ) প্রয়োজন মত ডাকাইতে পারেন—এক্ষেত্রে অপরাধীর পার্টনার পাশ দেওয়া ছাড়া অস্ত্র ডাক দিতে পারেন না তবে বিপক্ষ ডাক দিলে বা ডবল দিলে অস্ত্র ডাক দিতে পারিবেন। (গ) নিজের ডাক রাখিয়া দিয়া সেই বারের মত ডাক বন্ধ করিতে পারেন—এক্ষেত্রে এই ডাকের ডবল ও রিডবল কার্যকরী হইবে।

বদি প্রয়োজনের নিম্নে ডাক দেওয়ার পর ডাক দেওয়া হয় সেই ডাক যথারীতি বলিয়া গণ্য হইবে।

নিম্নলিখিত ডাক বে-আইনি বলিয়া গণ্য হইয়া থাকে—

- (ক) অসম্ভব সংখ্যায় ডাক দিলে।
- (খ) ডাক দিবার অধিকার হইতে বঞ্চিত হইয়া যদি ডাক দেওয়া হয়।
- (গ) যদি পার্টনারের ডাকে ডবল দেওয়া হয়
- (ঘ) কোন ডাকে পার্টনার ডবল বা রিডবল করার পর পুনরায় ডবল বা রিডবল করিলে।
- (ঙ) অস্ত্রায় ডাক দিয়া ডবল বা রিডবল করিলে।
- (চ) ডাকের পরিবর্তনের অধিকার হইতে বঞ্চিত হইয়া ডাক পরিবর্তন করিলে।
- (ছ) ডাক বন্ধ হইবার পর কোন ডাক দিলে।

অপরাধীর বামদিকে উপবিষ্ট ব্যক্তি ইচ্ছা করিলে আবার নূতন বণ্টন

দাবী করিতে পারিবেন ; অথবা অসম্ভব সংখ্যায় ডাক দিলে সেই বণ্টন রাখিয়া বিপক্ষকে সাতটীর ডাকে খেলা করিতে বাধ্য করাইতে পারেন । কিম্বা কোন ডাক হয় নাই এইরূপ ধরিয়া লইয়া ষথারীতি খেলিতে থাকিবেন ।

৫। বণ্টন শেষ হইবার পর কিন্তু ডাক শেষ হইবার পূর্বে কোন তাস দেখা যাইলে পুনরায় বণ্টনের দাবী করিতে পারা যায় । দাবী না করিলে ষথারীতি ডাক চলিতে থাকিবে ।

৬। ডিক্লেয়ারার তাহার পালা না আসিলে নিজের হস্ত বা ডামির হস্ত হইতে যদি কোন তাস খেলিয়া ফেলেন তাহা হইলে নিজের ইচ্ছায় তাস ফিরাইয়া নাও লইতে পারেন । মনোযোগ আকর্ষণ করা হইলে পিঠ ঞ্চটাইবার পূর্বে প্রত্যেকে নিজ নিজ তাস ফিরাইয়া লইতে পারেন, ইহাতে তাস প্রকাশ (exposed) বলিয়া গণ্য হইবে না এবং বাহার খেলিবার পালা তিনি খেলিবেন ।

৭। ডিক্লেয়ারারের বিপক্ষ তাহার পার্টনারের খেলিবার পালার সময় খেলিয়া ফেলিলে ডিক্লেয়ারার বিপক্ষের পার্টনারকে ইচ্ছা অনুযায়ী যে কোন রংএর তাস খেলাইতে পারেন বা যে তাস ভুলক্রমে খেলা হইয়াছিল তাহা প্রকাশ্য তাস বলিয়া গণ্য করিতে পারেন ।

ডিক্লেয়ারারের খেলিবার সময় বিপক্ষ খেলিলে তাসখানি প্রকাশ্য বলিয়া গণ্য হইবে কিম্বা যে কোন রংএর তাস খেলাইতে বাধ্য করিতে পারা যায় ।

বাহার খেলিবার পালা নহে এবং বাহার খেলিবার পালা উভয়ে একই সঙ্গে খেলিয়া ফেলিলে বাহার খেলিবার পালা নহে তাহার তাসখানি প্রকাশ্য বলিয়া গণ্য হইবে । * এক্ষেত্রে আর অল্প কিছু শাস্তি নাই ।

৮। ডিক্লেয়ারারের বিপক্ষ, পালা আসিবার পূর্বে, খেলিবার সময় কোন তাস অগ্রে দিলে, তাহার পার্টনারকে সেই পিট লইতে বা ছাড়িয়া দিতে বাধ্য করান যাইতে পারে কিম্বা অল্প রংএর তাস দেওয়ান যাইতে পারে, অবশ্য সেই রং থাকিতে অল্প রংএর তাস দেওয়া যায় না ।

৯। বিপক্ষ কোন পিঠে তাস দিতে ভুল করিলে এবং ইহা অত্র পিঠ খেলিবার পূর্বে সংশোধন করিতে না পারিলে ডিক্লেয়ারার এই ভুল ধরিয়া পুনরায় বণ্টন দাবী করিতে পারেন। এবং ডিক্লেয়ারারও এইরূপ ভুল করিলে বিপক্ষ পুনরায় বণ্টন দাবী করিতে পারেন।

১০। প্রকাশ্য তাস (Exposed Card) টেবিলের উপর রাখা হয় এবং সেই তাস যখন ইচ্ছা খেলাইতে বাধ্য করা যাইতে পারে। তবে যে রংএর তাস খেলা ইহা থাকে তাহা হাতে থাকিতে তাহাতে পাশ দিয়া প্রকাশ্য তাস দেওয়ান যাইতে পারে না।

১১। ডামি, আচরণ বা বাক্যের দ্বারা কিছুই ইঙ্গিত করিতে পারেন না। কেবলমাত্র যদি ডিক্লেয়ারার রিভোক করিয়াছে বলিয়া অনুমিত হয় তাহা হইলে এই বিষয়ে তাঁহার মনোযোগ আকর্ষণ করিতে পারেন। কিন্তু ডামি যদি অত্র যে কোন হস্তের তাস দেখিয়া থাকেন তাহা হইলে রিভোকেও মনোযোগ আকর্ষণ করিতে পারেন না।

১২। পিঠ গুটাইবার পর দেখিতে পারা যায় না। দেখিলে ৫০ পয়েন্ট জরিমানা হয়।

১৩। যে রংএর তাস খেলা ইহা আছে তাহা হস্তে থাকিতে তাহাতে পাশ দিয়া অত্র রংএর তাস দেওয়া হইলে তাহাকে রিভোক করা বলে। পিঠ গুটাইবার পূর্বে ইহা সংশোধন করিতে পারা যায়। কিন্তু পিঠ গুটাইবার পর পরবর্তী বারে অত্র তাস খেলা হইলে এবং ধরা পড়িলে শাস্তি স্বরূপ দুইটি পিঠ অপরাধী দিতে বাধ্য হয়।

রিভোক সংশোধন করিলে, যে তাস দেওয়া ইহা ছিল তাহা প্রকাশ্য বলিয়া গণ্য হইবে। এবং অপরাধীর হস্তের প্রকৃত রংএর বড় কিছা ছোট তাস দিতে বাধ্য করা নাইতে পারে। ডামির হস্তে রিভোক নাই।

ভ্রম সংশোধন

পৃষ্ঠা	প্যারা	ছত্র	স্থলে	হইবে
৫	৪	৭	বরবর্তী	পরবর্তী
”	”	”	জন্মে	জন্ম
৩৭	দৃষ্টান্ত		♣	♣ ২.
৪২	” (৩)		২টী নোট্রাম্প	১টী নোট্রাম্প
৪৫	”		রুউতন	রুইতন
৫১	১	৬	তিন শব্দ	একবার
৫২	২	১	কিঞ্চ	কিন্মা
৫৩	১	৪	২টীর পর হরোতন হইবে ।	
